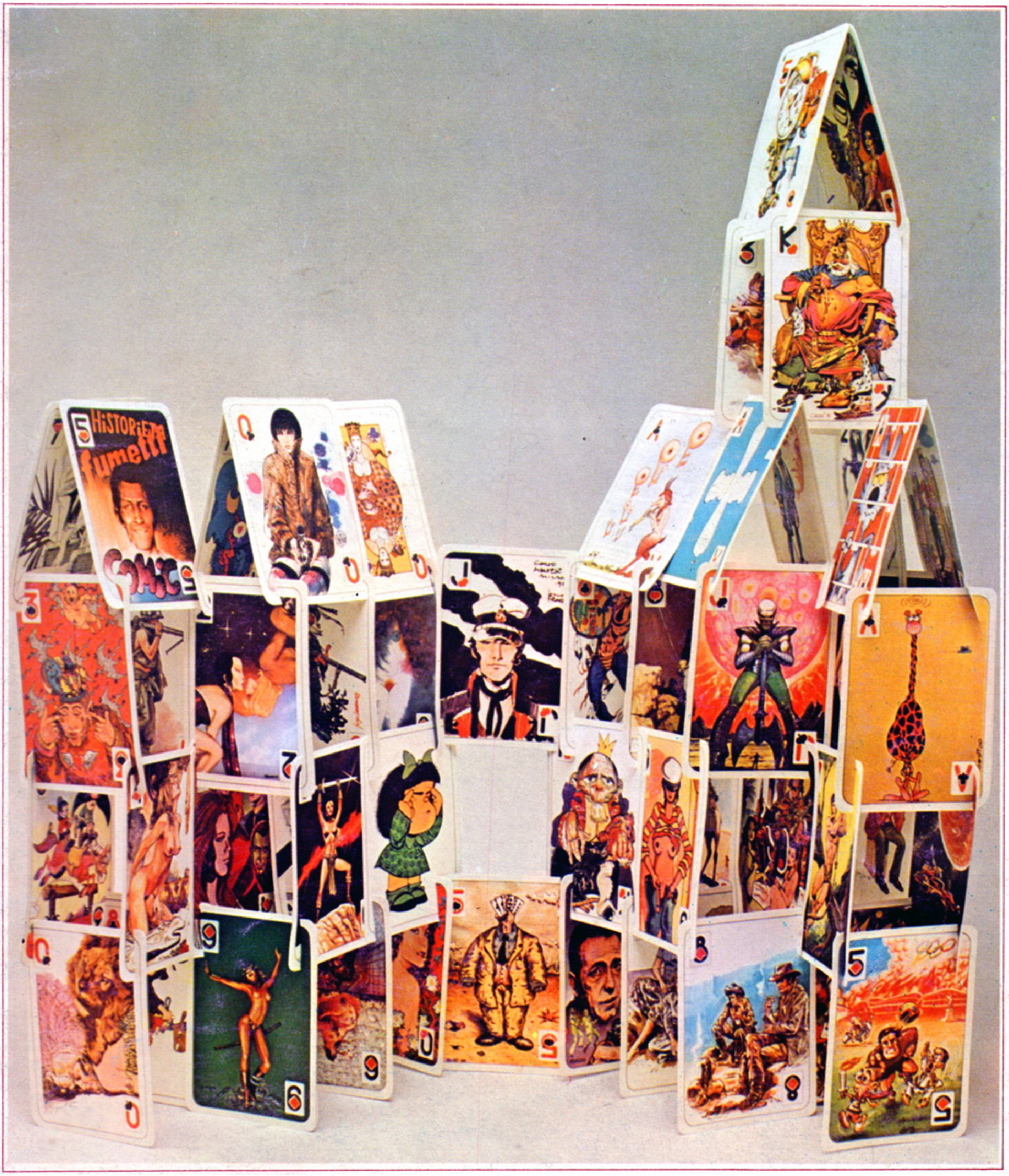


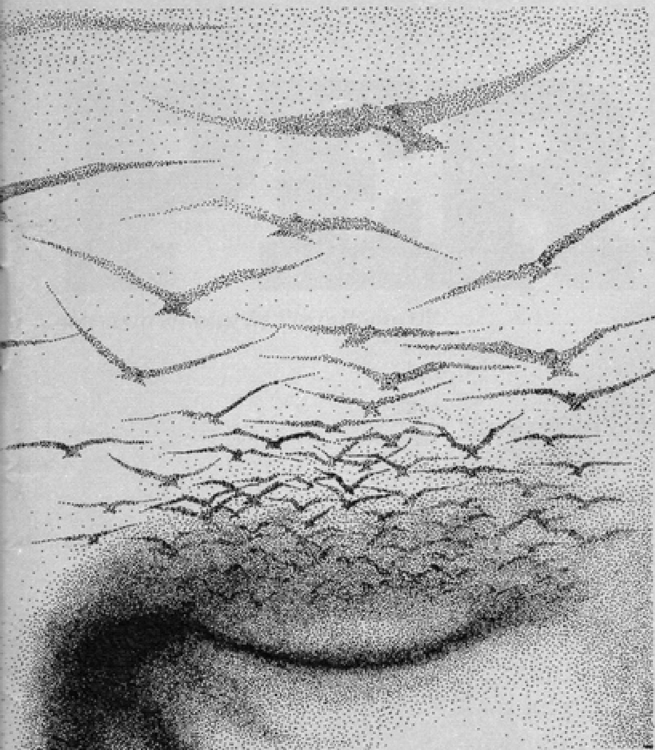
PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 2 - Febbraio 1981 - L. 2.500



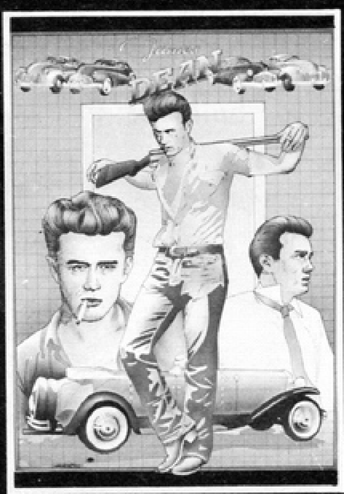
Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III 70%



IL NOSTRO MESTIERE

DI AVERE IL MEGLIO!

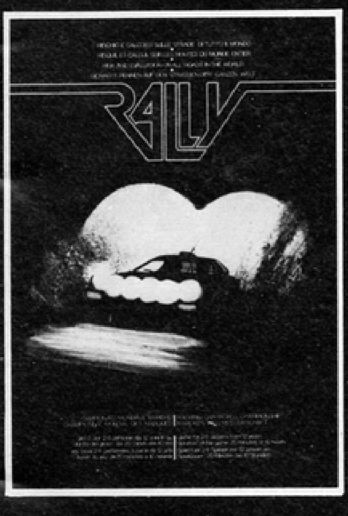






SUPERSTAR
Humphrey Bogart
James Dean
Charlie Chaplin
Marylin Monroe
Greta Garbo
Marlene Dietrich

NOVITA' ASSOLUTA!
Puzzles & Posters
1500pz. setificati

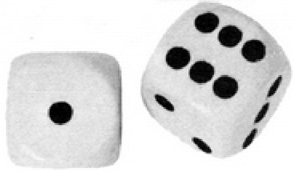


RALLY
campionato mondiale
marche

INTERNATIONAL TEAM ®

made in Italy

Francia Germania Austria Olanda Belgio Norvegia Svizzera Finlandia Spagna Grecia



PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 2 - Febbraio 1981 - L. 2.500

Rivista di giochi "intelligenti"

Direzione, Amministrazione, Pubblicità, Abbonamenti:
Pergioco srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Redazione:
Eugenio Balduzzi
Roberto Casalini
Franco Di Stefano
Marco Donadoni
Sergio Masini
Marvin Allen Wolfthal
Hanno collaborato a questo numero:
Gaetano Anderloni
Maurizio Casati
Giovanni Ingellis
Giovanni Maltagliati
Alberto Marcedone
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Francesco Pellegrini
Elvezio Petrozzi
Raffaele Rinaldi
Carlo Eugenio Santelia
Maria Stella Sernas
Luigi Villa
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica:
Ponti & Zanotto
Segretaria di redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo (12 numeri):
L. 25.000
Arretrati:
L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" s.r.l. - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa
Grafiche Signorelli
Calvenzano (BG)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE





GIOCATORI UNITEVI!

Gli scacchisti milanesi hanno ottenuto la loro nuova sede, in via dei Piatti 8, nel cuore della città. L'attività preziosa svolta per anni e anni soprattutto tra giovani e giovanissimi è stata premiata, e con essa la visione aperta e coraggiosa di Nicola Palladino. Il Comune (e il sindaco Tognoli per primo) hanno dimostrato, reperendo i nuovi locali, intelligenza e sensibilità: non è poco di questi tempi.

Pergioco, che a novembre aveva inserito tra le sue pagine una speciale cartolina indirizzata agli amministratori di Milano e aveva invitato i lettori a spedirla ed a fare sentire la loro voce, condivide la soddisfazione di tutti i giocatori (e, sottolineiamo, non solo degli scacchisti), per questo nuovo spazio che si apre all'intelligente utilizzo del tempo libero e per il riconoscimento che implicitamente il gioco riceve a conclusione di questa vicenda.

Questo numero della rivista contiene importanti novità.

C'è un primo boardgame interamente "originale". Risponde alle richieste di molti lettori. Altri giochi seguiranno, sulla base delle indicazioni, dei suggerimenti e dei desideri che ci saranno espressi.

C'è una elaborazione del Cluedo in chiave politica. Anche "Delitto al Ministero" (questo il suo nome) è tutto da giocare, questa volta in gran numero (consigliamo il Carnevale).

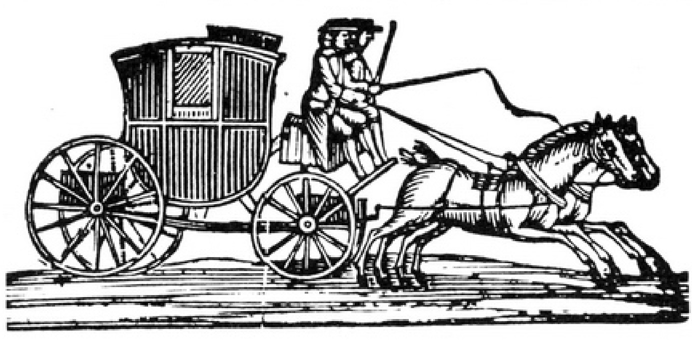
Ci sono, e crediamo di essere i primi a presentarle, alcune partite scelte tra quelle giocate a Merano tra Hübner e Korcnoi, nel Mundialito degli scacchi.

Non mancano, come avevamo annunciato, le primissime notizie sulle novità del Salone internazionale di Milano (è solo un assaggio, quanto siamo riusciti a scoprire a poche ore dalla sua apertura).

E infine una nuova iniziativa (suggerita anche da alcuni lettori) alla quale teniamo molto. Proponiamo in sostanza la creazione di gruppi di giocatori ai quali inviare, sulla base della loro "specializzazione", giochi nuovi da "testare", per poi pubblicare i risultati su Pergioco. Le caratteristiche di questa iniziativa sono contenute in un annuncio nelle pagine delle lettere. Siamo certi che anche in questo caso la risposta sarà immediata e piena di entusiasmo.

"Pergioco è la vostra-nostra rivista", ci ha scritto un lettore. È proprio così.

GM



LA POSTA

Nei prossimi mesi Pergioco *ha intenzione di sottoporre al giudizio dei lettori una serie di giochi nuovi che numerose aziende porranno in commercio. A tal fine la redazione fornirà a gruppi di lettori interessati una confezione del gioco da testare e un questionario da riempire con le osservazioni che i giocatori riterranno opportune. Il gioco resterà al gruppo, quale (modesto) ringraziamento di* Pergioco *per la collaborazione.*
I lettori interessati dovranno impegnarsi a fare pervenire alla redazione il questionario (o i questionari) debitamente compilati entro tre settimane dal ricevimento del gioco. I gruppi di lettori interessati a questa iniziativa sono pregati di inviarne comunicazione scritta alla redazione, specificando il numero di persone componenti il gruppo; il nome, il cognome e l'età di ciascun componente; l'indirizzo e il numero di telefono di un giocatore "capo-gruppo"; il settore di interesse (ad esempio: boardgames; giochi di scacchiera; giochi di ambiente; giochi di lettere e parole e così via). Le spese di spedizione del gioco sono a totale carico della redazione.
La redazione sceglierà, con rigorosi criteri di rotazione, otto gruppi per ogni gioco cui fornire giochi da testare. I risultati di questi "esami" saranno pubblicati sulla rivista.
Le lettere vanno inviate a:
Pergioco - sezione Test
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - Milano

Ero un lettore della vostra rivista: nuova, simpatica, quanto mai adatta ai tempi oscuri che viviamo e che ci rendono necessario dedicarci al nostro "privato", stare in casa assieme ad amici. Troppo cara forse, un'impaginazione troppo lussuosa, ma insomma molto interessante.
Tuttavia sono bastati due numeri perchè mi sentissi già "tradito" e decidessi di non comprarla più. Col vostro primo numero, avevo comprato il gioco "Go" (20.000 lire), istruzioni contenute nel gioco nettamente insufficienti ma dicevo ai miei ragazzi, con *Pergioco* impareremo presto e bene e così ho comprato il secondo numero sicuro di poter completare tutte le informazioni. Ho scoperto però che dovrò comprarne un terzo e forse un quarto perchè con molta furbizia (da quattro soldi) avete dedicato al gioco solo due paginette per volta. Pertanto, se vorrò giocare al go seguendo le vostre spiegazioni, dovrò attendere, chissà, metà gennaio o febbraio. Ma è serio tutto ciò? Possibile che si facciano sempre manfrine di questo genere? Credete di legare i lettori col sistema "il seguito al prossimo numero"? Sapete quale è la soluzione? Semplice: oggi andrò al negozio "Città del Sole"; mi farò spiegare, spero, il gioco fino alla fine e la vostra rivista non farà più parte dei miei acquisti. Saluti.

dr. Ennio Mastronardi
dirigente industriale
San Donato Milanese

Risponde Marvin Allen Wolfthal

Primo punto: per ora è materialmente impossibile dedicare al Go più di due (massimo tre) pagine per numero. Anzi, qualche lettore potrebbe anche lamentarsi che in Italia nessuno conosce il Go e che basterebbe dedicare una colonnina ai già esperti per proporzionarsi all'effettiva diffusione di questo gioco. È evidente, spero, che il nostro impegno è motivato da una semplice convinzione di merito; l'accusa di aver fatto un calcolo opportunistico è comunque fuori luogo.
Secondo punto: la situazione del Go in Italia ci obbliga ad una presentazione delle regole del gioco il più possibile completa (entro i limiti consentiti) dato che dovrà servire come unico punto di riferimento per chissà quanto tempo ancora. Cioè, gli opuscoli che accompagnano i giochi sono sempre insufficienti e spesso incomprensibili. Con una certa fatica si pussono reperire dei testi in francese o in inglese mentre qualche raro manuale italiano di giochi dedica al Go un paio di pagine al massimo. Per il resto le case editrici ci ridono in faccia: "Quando potrete assicurarci una vendita di almeno 5.000 copie, forse si vedrà", dicono. Tutto qui, in Italia, per un gioco che ha un'estensione teorica certamente pari e forse superiore a quella degli scacchi.
Quindi, nella stesura delle regole (che si concluderanno col sesto numero di Pergioco) ho cercato di anticipare e rispondere alle domande più probabili di un ipotetico lettore sapendo che solo a Milano è possibile rivolgersi ai soci di un Circolo per avere chiarimenti in proposito. Infatti, al Go Club "Città del Sole" vediamo arrivare quasi tutte le settimane delle persone che hanno comperato il gioco e letto attentamente le "regole" in dotazione senza essere riuscite a capire minimamente il concetto di "due occhi". In quasi tutti i casi ci si chiede, "Quand'è che finisce la partita?" e "Come si fa a capire chi ha vinto?"
Ovviamente la spiegazione dettagliata di tutto ciò va oltre una mera enunciazione delle regole, occupa uno spazio congruo e comporta purtroppo un'inevitabile dilatarsi nel tempo ma è l'unico modo in cui ci è possibile agire utilmente per diffondere il Go. Del resto, la rubrica di Pergioco non ha mai preteso di spiegare il Go "fino alla fine", "presto e bene" e anzi, lascierà senz'altro delle ombre ed incertezze nonostante tutte le mie cure. Questo è inevitabile dato che il vero spirito del gioco non traspira dalle sue poche regole ma si manifesta solo dopo un certo periodo di paziente e autocritico apprendistato, tanto che i maestri giapponesi parlano delle "mille partite" necessarie per capire il Go. Il nostro ex-lettore suggerisce che siamo poco seri. Noi pensiamo invece che i "tempi oscuri" attuali di cui parla dimostrino proprio l'errore di volere tutto subito e senza fatica.

Cari amici,
vorrei rivolgervi alcune domande.
Dagli articoli sul Go a cura di Marvin Allen Wolfthal non si comprende bene come funziona questo gioco. Dove si può trovare una spiegazione più completa e comprensibile? Dove si può trovare il Go-ban in vendita? Sembra a me o assomiglia un po' all'Othello?
Non vi sembra di dedicare un po' troppo spazio ai wargames? D'accordo che sono giochi anche questi e c'è gente alla quale piace giocarci, ma se è assurdo passare ai giovani idiozie televisive come Goldrake, Mazinga ecc. dove la scienza e il progresso hanno sempre finalità di guerra e di potere, lo è altrettanto, mi sembra, con questi giochi che invitano allo studio delle tattiche di guerra e a pensare in termini da guerrafondai.

Luca De Cesare
Riccione

Per quanto concerne questioni editoriali si veda la mia risposta alla lettera del sig. Mastronardi. A proposito dell'Othello, poi, dirò solo questo: È evidente che tutti i giochi dalla natura "strategica" chiamano in causa alcuni degli stessi processi mentali. In questo si "assomigliano". Il Go si occupa in primo luogo di forme spaziali, però, e la sua somiglianza con qualsiasi gioco non analogamente orientato deve essere giudicata assai limitata, no-

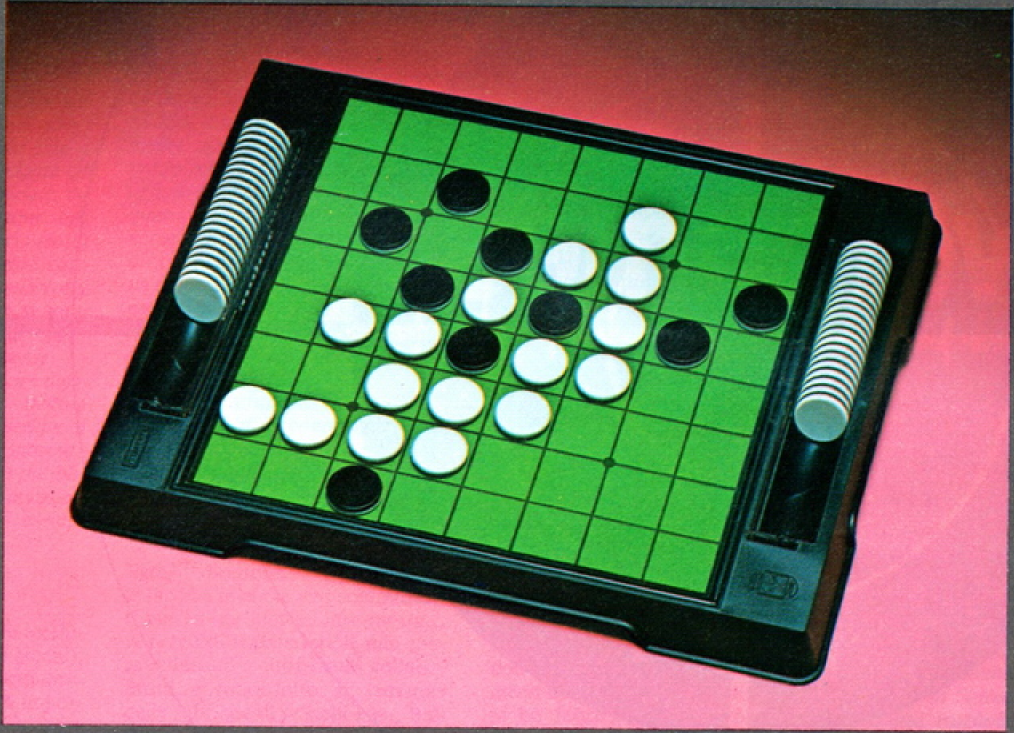


Un supplemento speciale:
la storia, i segreti,
le curiosità e le novità
del mondo dei Puzzles

Nel prossimo Pergioco

Othello

suspence fino all'ultima mossa





nostante possibili ponti di contatto, come la possibilità di effettuare qualche tipo di cattura.

M.A.W.

Caro Pergioco,
una domanda di backgammon. Le pedine eliminata da quale parte del "Bar" ripartono? Possono essere eliminate le pedine che si trovano nelle loro case interne?

Giovanni Massi, Ascoli Piceno

Le pedine colpite e mandate sul "Bar" rientrano nella tavola interna dell'avversario facendo con i dadi un numero corrispondente ad uno spazio libero, o occupato da una o più delle proprie pedine, oppure da una pedina scoperta (sola) dell'avversario che in questo caso viene colpita e mandata a sua volta sul "Bar". Sino a che non si sono fatte rientrare le pedine dal "Bar" non è possibile fare altre mosse.
Si può cominciare a far uscire definitivamente le proprie pedine quando tutte le proprie pedine si trovano nella propria casa interna.
In uno dei prossimi numeri pubblicheremo le regole del backgammon per esteso con degli esempi esplicativi.

Caro Pergioco,
da tempo amatore di giochi intelligenti e... stupidi (purchè si giochi), non potevo mancare all'appuntamento con una rivista così importante come te: la migliore (o forse l'unica, o no?) per contenuto, iniziative, veste tipografica, eccetera, nel suo genere.
Ed ora qualche consiglio: potreste di volta in volta anticipare i giochi recensiti nei numeri successivi per potere includere i giudizi di tutti coloro che posseggono il gioco o che lo hanno giocato; potreste istituire la rubrica del "gioco nuovo" presentato dai lettori. Salutoni.

Rodolfo Riccio, Napoli

Grazie per i consigli. Più che una rubrica del "gioco nuovo", abbiamo preferito, da qualche numero, inserire i contributi dei lettori nei diversi settori di gioco: i consigli su Golpe tra i boardgames; i matematici ricreativi tra i matematici; la talpa del Perù in carta e matita; i labirinti tra i labirinti; e così via. La sostanza, comunque, non cambia. Ben vengano quindi le tue proposte per Eleusis e altro. OK anche per il gioco da valutare. Difficile invece annunciare in anticipo in dettaglio i programmi, specie ora che andiamo incontro ad un periodo ricchissimo di "novità".

Carissimi,
finalmente non ci sentiamo più soli. Noi, amanti dei giochi, considerati "appestati" dai nostri colleghi di lavoro; quasi divorziati dalle nostre donne gelose, possiamo finalmente uscire dalle catacombe.
Dopo il panegirico, son qui a chiedere aiuto. Con un mio amico, abbiamo progettato un gioco sul tipo del Filetto. Vorremmo da parte vostra una consulenza su come comportarci per realizzare il nostro progetto. Penso che sapere quali siano le incombenze giuridiche e commerciali in casi simili possa interessare anche altri. In particolare modo ci interessa sapere se è obbligatorio il brevetto o se è sufficiente qualche altra soluzione.

Ignazio Vinassa de Regny, Milano

Più che una consulenza ti diamo un consiglio: se ritenete che il gioco da voi inventato sia veramente nuovo, interessante e commercialmente sfruttabile, tutelatelo nel modo migliore rivolgendovi ad un ufficio specializzato. I più seri tra questi vi consiglieranno sul da farsi e, con una spesa relativamente modica che comunque può valer la pena di sostenere, controlleranno che negli anni passati non sia stato tutelato nulla di simile (capita a volte di "inventare" cose già esistenti in perfetta buona fede).
Per la tua proposta di collaborazione, mettiti in contatto con noi facendoci sapere, se possibile, qualcosa di più preciso.

Egregio direttore,
le faccio i miei più vivi complimenti per la sua interessante rivista... la prego di trasmettere le mie congratulazioni a tutti i suoi collaboratori e soprattutto ai redattori delle rubriche di scacchi e go, Balduzzi e Wolfthal. La prima è una delle rubriche scacchistiche più originali e complete e leggibilissime a tutti i livelli che mi sia mai capitato di leggere. La seconda è lodevole per la sua chiarezza e semplicità di lettura. Vorrei far notare a Wolfthal (che scrive nella sua rubrica che nel go incomincia a giocare sempre il nero) che nel volume "Guida ai giochi" vol. I edito da Longanesi l'autore René Alleau, afferma a pag. 140 esattamente il contrario. Da che cosa ha origine questa discrepanza?
Una proposta. Apprezzerei molto che la sua rivista organizzasse dei veri e propri tornei per corrispondenza di alcuni giochi che propone (per esempio il go di cui io sono un grande appassionato) pubblicandone mensilmente i risultati e analizzandone le partite. Secondo me questa iniziativa potrebbe riscuotere un enorme successo.
Un appunto: perchè non pubblicate anche, dei giochi che presentate, i prezzi delle edizioni in commercio?
Faccio ancora notare che il gioco della "Pista" pubblicato a pag. 58 è assolutamente antiquato e imperfetto. Il gioco di cui io sono a conoscenza è certamente più intelligente e verosimile. Di questo gioco le spedirò molto presto le regole...

Massimo Carpignano Gorizia

Non ho potuto prendere visione del volume della Longanesi da Lei citato. Comunque, si tranquillizzi. Il nero comincia. Forse l'equivoco nasce dal fatto che quando il nero riceve un handicap di due o più pietre, nel sistema giapponese egli le dispone secondo uno schema prestabilito. Dopo questo, il bianco ha la prima mossa "libera" (ved. **IL GO** *in questo numero per altri chiarimenti). Fatto sta che la prima pietra a comparire sul Goban è sempre una pietra nera.*

M.A.W.

Caro Pergioco,
sono un appassionato di giochi di società. Ne posseggo una quarantina, anche se non tutti hanno incontrato pieno gradimento da parte mia e degli amici che spesso prendono parte a lunghe serate di scontri. Per ovviare all'inconveniente di acquistare giochi senza poi essere certi di trovarli quanto meno accettabili, negli ultimi tempi ho fatto in modo di fornirmi prima della fotocopia del regolamento e poi procedere eventualmente all'acquisto. Tuttavia resta il problema della disinformazione (che voi ora potete risolvere con la rivista) e della non praticità della cosa. Infatti non tutti i rivenditori sono disposti a permettere di fotocopiare i regolamenti, e non tutti i regolamenti si prestano a essere fotocopiati, poichè essendo troppo lunghi. Per cui chiedo cortesemente a voi se siete, nel caso di richieste specifiche, nella possibilità di fornire copie di regolamenti di giochi. Quei quaranta che io possiedo sono quasi tutti di argomento vario. L'unico wargame in mio possesso è Diplomacy, ma non l'ho mai giocato con gli amici per il fatto che esso richiede alleanze mentre noi prediligiamo essere indipendenti. Potete indicarmi qualche wargame che vada bene per un minimo di tre giocatori singoli? Possibilmente anche di fantascienza? E magari avere una copia del regolamento?
Ho notato l'articolo su Radar, gioco che avevo già acquistato. Sono d'accordo sul fatto che sia un buon gioco, ma secondo me il materiale e il modo di servirsene lasciano a desiderare. Per esempio è scomodo scegliere i segnalini piccoli e, quando le chiamate sono diventate parecchie, i segnali delle "deviazioni" cominciano a non essere più tanto chiari (sarebbe stato meglio se avessero avuto una doppia numerazione in modo che i giocatori sapessero sempre dove il raggio entra e dove esce).
È possibile avere un vostro giudizio su Rummy, della Ravensburger?
Cordiali saluti

Matteo Fierro, Montella (AV)

Uno degli obiettivi di Pergioco è quello di informare sui giochi nuovi e meno nuovi, noti e meno noti, in modo da fornire ai lettori una sorta di "bussola" per orizzontarsi anche nelle scelte e negli acquisti. È un obiettivo che si affianca a quello di giocare e divertirsi assieme, di mettere in comunicazione tra loro giocatori e circoli, di sviluppare la diffusione del gioco intelligente in Italia. Le schede di presentazione dei giochi sono tra l'altro destinate ad aumentare, poichè nei prossimi numeri Pergioco analizzerà e valuterà sistematicamente il maggior numero possibile tra le novità significative presentate ai Saloni internazionali di Milano, Norimberga e Parigi.
Nostra intenzione non è parlare solo di regole, ma anche di originalità, di giocabilità, di varianti e (perchè no?) di estetica di ogni singolo gioco. Non vorremmo insomma che gli "identikit" si fermassero ai baffi e al coloro degli occhi, ma indagassero sul carattere, le parentele, l'intero curriculum vitae.
L'invio da parte nostra di fotocopie di regolamenti non è impossibile, ma a nostro avviso può rivestire solo un carattere di eccezionalità, per motivi organizzativi e amministrativi. Terremo invece nella massima considerazione le segnalazioni dei giochi dei quali si richiede una trattazione completa sulle pagine di Pergioco. È bene invece incoraggiare i lettori a fare pressione sui negozianti affinchè mettano a disposizione delle confezioni "aperte" da consultare, perchè imparino a conoscere le caratteristiche dei prodotti che hanno in negozio, perchè, in una parola, si specializzino e non siano, semplicemente, dei tabaccai del gioco. Qualcuno già si muove su questa strada.
Tra i wargames possiamo consigliarti: Zargo's Lord (Fantasy, della I.T.), Sicilia '43 (Guerra, della I.T.), Kingmaker (Guerra e politica della Ariel).
Rispondono alle caratteristiche che tu richiedi e non sono particolarmente difficili.
Su Rummy, della Ravensburger, possiamo darti una primizia: la Ravensburger ne ha presentato nei giorni scorsi, proprio al Salone di Milano, una versione molto economica, certamente interessante. Ne parleremo quindi al più presto.

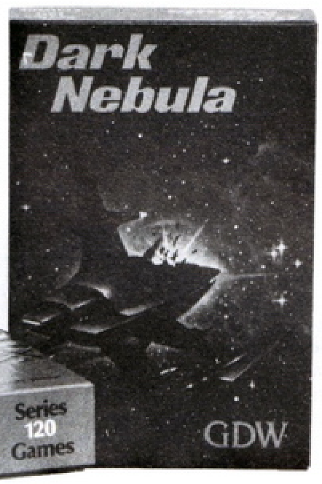


Game Designers' Workshop

La Workshop, una fra le più importanti Case del mondo
nella produzione di giochi di simulazione
è ora rappresentata in Italia e distribuisce una vasta gamma di giochi originali
completi di traduzione, in due copie, in lingua italiana.
Queste le prime proposte del 1981 per tutti gli appassionati

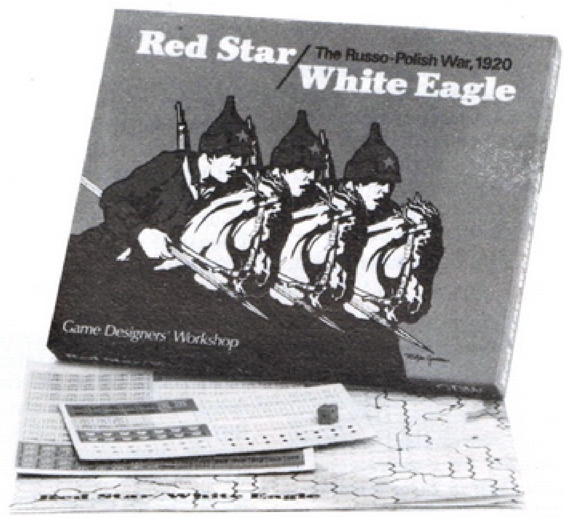
Dark Nebula - La lotta per la supremazia tra due culture del futuro: la Confederazione Solomani e la Aslanic Hierate.
L. 15.900

1940 - Simula l'invasione tedesca della Francia
L. 15.900





Beda Fomm - La battaglia italo-britannica del 5 febbraio 1941
L. 15.900



Red Star/White Eagle Dalle ceneri della 1ª guerra mondiale i polacchi si sollevano per fermare i bolscevichi - 1920 L. 22.900

Sono disponibili in lingua originale e saranno tradotti entro la primavera

Bar Lev - Un gioco con due mappe sulla guerra del Kippur fra israeliani ed arabi - 1973. L. 22.900

Road to the Rhine - La guerra di movimento, le colonne alleate avanzano sulla Germania, 1944-45. Due mappe. L. 22.900

Marita-Merkur - La guerra italo-greca, l'invasione tedesca della Iugoslavia, della Grecia e di Creta. L. 22.900

Gian Piero Tenca - Concessionario esclusivo per l'Italia della Game Designers' Workshop

Corso Sempione 41 - Tel. 02-34.13.89 - 20145 Milano

Caro Pergioco,
ti chiedo se sei a conoscenza dell'esistenza di qualche negozio della mia città ove sia possibile acquistare prodotti della S.P.I., della Avalon Hill o di altre marche veramente serie per poter iniziare a prendere un po' di pratica con i boardgames.

Achille Egidi,
Ascoli Piceno

Prova da Stabbur, viale Regina Margherita 30, Pescara, tel. 295256. Forse ti saranno d'aiuto. Il tuo annuncio è in Vita dei Club.

Caro Pergioco,
l'entusiasmo di trovare un mensile come il vostro, in lingua italiana per giunta, mi ha riempito di gioia: finalmente non dovrò più tradurre nessuna rivista inglese per poter giocare un po', e meno male che ogni tanto si possa fare un po' di campanilismo nostrano (non è vero).
Leggo sul numero 3 che qualcuno si lamenta per il prezzo. Ma niente affatto! Andiamo: sono poi 625 lire settimanali, qualcosa come un giornale e mezzo o poco più di due caffè. E allora! Cosa sono 2500 lire in confronto ad una rivista eccezionale (e non è solo una insaponatura).
Mi permetto solo un suggerimento piccolo piccolo: perchè non create una rubrica intitolata, ad esempio, "come giovacano i nostri avi"?
Semper ad maiora!

Alessio Trerotola,
Regina Margherita (To)

Un tuffo nei giochi "d'epoca" è previsto da tempo. Non sarà, naturalmente, uno sfizio, ma una attenta ricerca di giochi magari dimenticati ma validi, stimolanti, significativi di gusti e di epoche e, in qualche cosa, anche riproponibili. Play Graffiti, questo il nome pensato da un redattore completamente pazzo, partirà al più presto. Fin d'ora è aperta tra i lettori la caccia nelle soffitte e nelle cantine (ovviamente polverose). Segnalateci i ritrovamenti più interessanti.

Cari amici,
alcuni consigli per quanto riguarda il settore boardgames.
1) prendendo spunto da Moves potreste in ogni numero inserire un questionario sui giochi SPI, Avalon e di altre ditte allo scopo di pubblicare su ogni numero una classifica che tenga conto, ad esempio, di questi fattori: a) validità complessiva del gioco; b) livello di complessità; c) qualità della mappa; d) qualità delle pedine; e) chiarezza delle regole; f) livello di giocabilità in solitario; g) tempo necessario per una partita.
2) Capisco l'intenzione di procedere per gradi nelle recensioni di boardgames per aiutare i neofiti, ma molti... vecchi appassionati gradirebbero anche esami più impegnativi.
3) Sarebbe bello se riusciste a pubblicare, ogni 3-4 numeri, un gioco, come fa Strategic & Tactics.
Complimenti a tutti

Nando Ferrari,
Verona

1) Ti rimando all'annuncio della Redazione riportato in queste pagine.
2) Vedi la risposta a Elio Ghio.
3) Forse hai dovuto attendere più del previsto, ma anche il primo boardgame tutto di Pergioco è arrivato. Come ti pare?

Carissimi,
sono un giovane appassionato di giochi di simulazione. Mi sapete spiegare la differenza tra wargame e boardgame? Grazie.

Andrea Riello, Rieti

In due parole: wargame è in genere il gioco di simulazione "tridimensionale", giocato su plastici che riproducono parti di territorio mettendone fisicamente in rilievo le caratteristiche, con l'utilizzo di elementi in miniatura (soldatini, case, automezzi, eccetera). Boardgame è il gioco di simulazione che si serve di una mappa stampata piana per riprodurre il territorio, e di pedine (in genere di cartone) per rappresentare le unità in movimento.
In generale, si ritiene che, proprio per le sue caratteristiche, il wargame sia più indicato per la rappresentazione di situazioni tattiche, ed il boardgame si presti più facilmente alle situazioni di strategia.

A Renato Pisacane di Napoli: "il più possibile, nel limite dell'impossibile" abbiamo condotto un'indagine sul numero dei giochi di cui parlare. Silvana (che come tutti ormai sanno è il massimo tra le segretarie di redazione) è ancora sotto choc. Sono infiniti.

A Maria Pizzetti di Baldissero Torinese: abbiamo ricevuto la seconda ondata di soluzioni, ma perchè "risparmiarci" 375 logogrifi così felicemente individuati durante la lunga traversata in nave? Ciao.

A Elio Ghio di Leivi (Genova): grazie per i preziosi consigli e per l'entusiasmo per Pergioco, che vogliamo veramente "vostro e nostro". Lo spazio (veramente tiranno, ma con lettori tanto affezionati aumenterà presto) costringe ad essere telegrafici. Sarà sempre più approfondito l'esame dei boardgames, sia per quanto riguarda le novità che i "classici", anche se spazio sarà sempre riservato ai (numerosissimi) principianti; pagine grigie sì, pagine grigie no, è in corso un duello tra grafici a suon di lettere-opinione di molti lettori; che ne dici della prima rivista italiana che pubblica le partite Hubner-Korcnoi?; Vita di club è cresciuta, e lo spazio per le lettere, e anche il Club prospera: per il resto solo un po' di pazienza (non molta, promesso!). Per le tue richieste risponderemo privatamente.

Riceviamo da Mario Clementoni la seguente precisazione, che volentieri pubblichiamo.
L'inventore dello Scrabble, lo statunitense Alfred Butts, cedette il suo brevetto alla fabbrica di giochi Spears di Londra.
Questa ditta lo ha diffuso in tutto il mondo esportandolo e distribuendo licenze con il nome originale Scrabble regolarmente registrato.
La ditta Clementoni Giochi ha avuto la licenza dal gennaio 1980 e l'ha accettata anche se da anni circolava sul mercato italiano sotto il nome di SCARABEO prodotto dalla Editrice Giochi un gioco uguale allo SCRABBLE.
È stato detto che la differenza fra i due giochi non sta solo nel nome, ma anche nella sostanza, in quanto lo Scarabeo ampliando il tabellone di due caselle per lato (17 al luogo di 15) e aumentando da 7 a 8 lettere a disposizione per formare le parole, è più adeguato alla lingua italiana che ha parole più lunghe della lingua inglese.
Questo accorgimento può avere l'effetto di far durare la partita di più perchè si hanno più caselle e più lettere da utilizzare.
Ci sono altre lingue come la tedesca, la francese e chissà quante altre sconosciute allo scrivente, che hanno parole più lunghe in media dell'inglese e della stessa lingua italiana e in tutti i paesi di queste lingue lo Scrabble non ha avuto bisogno di modifiche, salvo quelle, come fatto per la edizione italiana, di adeguare la serie di lettere e dare ad esse diversi valori a seconda della utilizzazione media di ciascuna.
Definire quindi lo "Scarabeo tutto Italiano" e lo "Scrabble" non adeguato alla nostra lingua è banale ed arbitraria ammissione che purtroppo la legislazione italiana non è stata capace ad ammettere.
Certo è che i 50 anni li compie lo SCRABBLE e non lo Scarabeo che viene diffuso dalla Editrice Giochi solo da un decennio.
È azzardato dire quale dei due è il migliore; ma certamente l'originale, quello inventato da Alfred Butts, quello fatto in tutte le lingue, compresa la russa, l'araba, la indiana oltre alle lingue più diffuse è chiamato in tutto il mondo SCRABBLE mentre si pretende fare eccezioni in Italia.

Mario Clementoni,
Recanati

ARRETRATI



Dal 1° febbraio i numeri arretrati di Pergioco sono disponibili presso:
Pergioco
Ufficio arretrati
Via Visconti d'Aragona 15
20133 - Milano
Il costo per ogni copia è di lire 5000 da inviare direttamente (anche in francobolli) o da versare sul c.c.p. 14463202.
I numeri disponibili sono: 1/80, ottobre (in esaurimento); 2/80, novembre; 3/80, dicembre; 1/81 gennaio.

"Si sbagliamo ci corigirete"

Ebbene sì: nei labirinti della talpa del Perù ci siamo persi pure noi. Paolo Comunian di Mantova, che ci aveva inviato il gioco, aveva tracciato con diligenza i suoi schemi, ma i nostri impaginatori hanno voluto creare un gioco nel gioco, e ne è nato il gioco del massacro.
Dunque, gli appassionati di carta e matita recuperino il numero scorso alla pagina 30 delle pagine grigie. Seguano ora le seguenti istruzioni.
La didascalia 2 deve essere posta al posto della didascalia 3; la didascalia 3 deve essere posta al posto della didascalia 5; il disegno posto sopra la didascalia 4 deve essere posto nella posizione di quello contrassegnato dalla didascalia 2 accompagnato dalla sua didascalia; il disegno posto sopra la didascalia 2 prende il posto di quello sopra la didascalia 4 e si accompagna alla didascalia 5; l'ultimo disegno (6) e la sua didascalia sono in posizione esatta.
Tutto è così chiarissimo. Mai fidarsi delle talpe del Perù.



GIOCARE A CARNEVALE



di Roberto Casalini

Quasi ogni anno, puntualmente, qualche quotidiano o qualche rivista il fatidico articolo-inchiesta lo pubblica. E puntualmente, il titolo suona più o meno così: "Ma il Carnevale è ancora vivo?" Gli interpellati a convalidare la tesi della "morte del Carnevale" sono, ritualmente, sociologi ed etnologi.
Che il Carnevale non goda buona salute, è indubbio. Ma quale Carnevale? Chi è che muore, e chi è che vive?
Muore, ed è ovvio sia così, il Carnevale-Carnevale, quello delle antiche tradizioni contadine, la festa che affonda le proprie radici nella paganità.
Muore il Carnevale antico, che fonde riti agrari di fertilità (e di esorcismo collettivo), momenti di ribellione "per burla" e di capovolgimento delle regole che durano pochi giorni, e una temporanea rivincita della carne che dovrebbe attenuare il lungo rigore della Quaresima.
Muore, questo antico Carnevale, per tante ragioni. Uno storico francese, Emmanuel Le Roy Ladurie, ha scritto che, non esistendo più la quaresima (nell'accezione rigida che aveva un tempo) viene logicamente a mancare anche il suo contraltare. Ed è vero.
Secondo i sociologi e gli etnologi, poi, il Carnevale è scomparso con l'estinzione della civiltà contadina e con l'inurbamento massiccio di questi ultimi vent'anni. Vero anche questo.
Il vecchio Carnevale, insomma, scompare perchè mutano i tempi. Quanto al Carnevale di oggi, festa consumistica (come tutte le feste, in una società consumistica), è più vivo che mai, con le sue "battaglie delle arance" a Ivrea, con i suoi "venerdì gnocolàr" a Verona, con i suoi "carri allegorici" a Viareggio.
E, all'estero, con la festa di Rio, con il "Morgenstraich" di Basilea, con la sfilata di Nizza, con il "Fasching" di Monaco di Baviera.
Un carnevale-kermesse, buono tutt'al più per i turisti? Forse. Ma non è il peggio; al peggio, come si sa, non c'è mai limite. Quali maschere avranno, quest'anno, i bambini? Quelle di Mazinga? O di qualche altro eroe giapponese?
Comunque sia, il Carnevale è una festa. E nelle feste è tutt'altro che raro, anzi è norma, che gruppi di amici, compagnie più o meno numerose, si ritrovino, per divertirsi ed anche (perché no?) per giocare.
A tutti questi offriamo, senza pretese, alcuni giochi vecchi e nuovi, tradizionali e "rifatti", per passare qualche ora in allegria.

I delitti del giovedì grasso

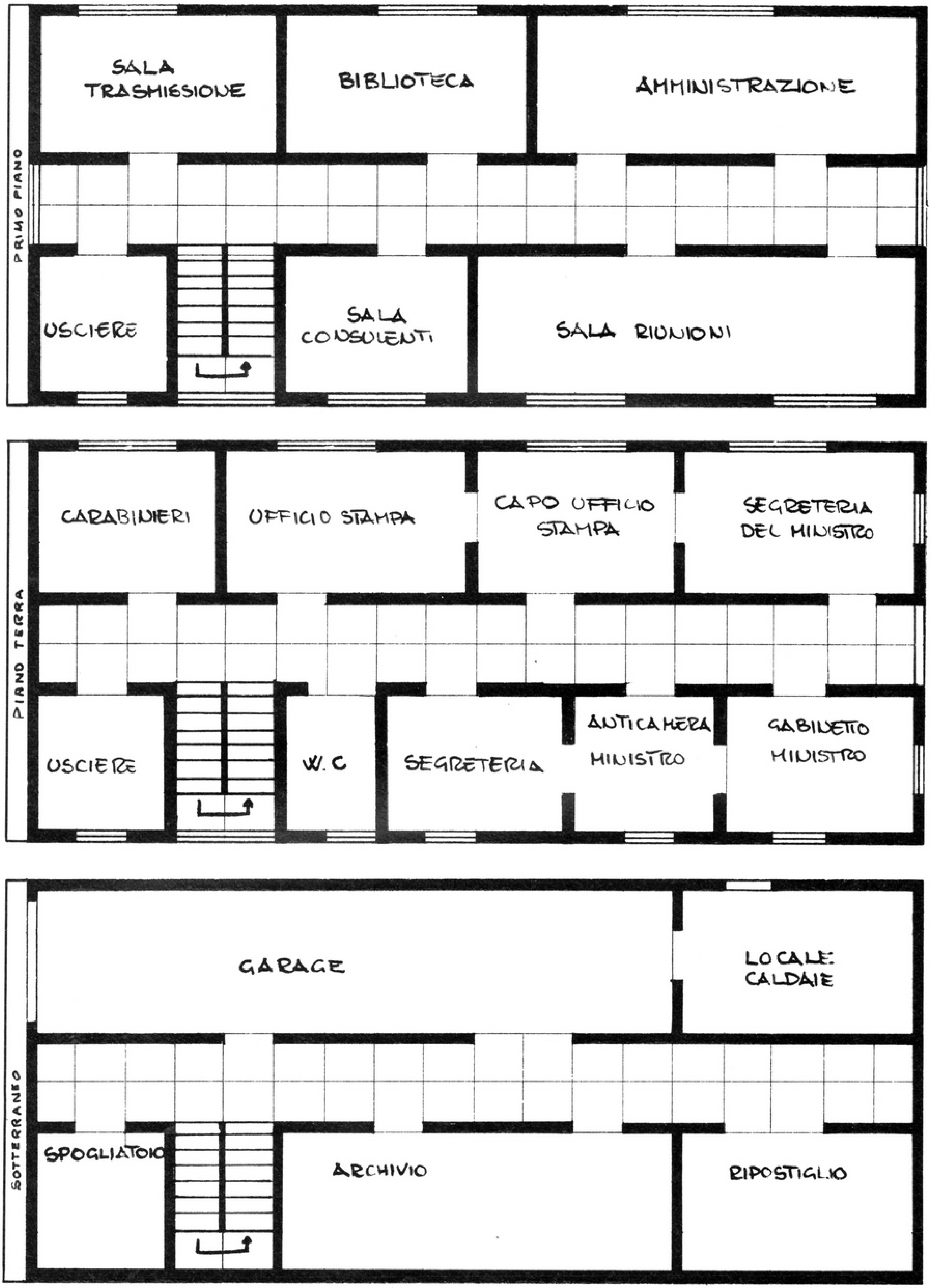
Perché no? È senz'altro meglio trascorrere una serata giocandoci, con i delitti, che restare incollati davanti al televisore a seguire uno dei tanti gialli fatti in serie.
Che l'interesse per gli assassinii in Italia sia forte pare, d'altronde, ampiamente comprovato. Basta pensare a chi, dei quotidiani, sfoglia soltanto le pagine di "nera" (e quelle dedicate alle prodezze pedatorie). Oppure chiedersi perché i "Gialli Mondadori", da un buon cinquantennio sulla breccia, abbiano tanto successo e vengano consumati da tutti, comprese dolci vecchiette e tranquille madri di famiglia che, stando agli ultimi dati, sono la fetta più cospicua dei giallofili.
Il delitto, insomma, è un genere di largo consumo, né più né meno dei detersivi e delle saponette. Giochiamoci, allora, con i delitti. Ma come? La scelta è tra due giochi.

Murder party

È abbastanza conosciuto ed è, tutto sommato, uno dei più decenti (uno dei meno idioti?) giochi di società. Viene dall'America, e il nome lo dice.
Per giocarlo bisogna essere almeno in dodici. Se la compagnia è più numerosa, va benissimo. L'organizzazione (o direttore) del gioco prende tante carte quanti sono i partecipanti (le carte devono comprendere un *asso di picche* e un *re di quadri*) e, dopo averle siglate per evitare "brogli", le distribuisce.
I partecipanti dovranno tenere segreta a tutti la carta che è loro spettata (anche all'organizzatore). Chi ha l'asso di picche farà l'assassino, mentre il re di quadri funge da detective.
I giocatori sono (ovvio) in una sala. All'improvviso, la luce scompare per un attimo e l'assassino, cercando di non farsi notare, tocca la vittima prescelta che, lanciando un grido, si butta a terra. La luce ricompare e tutti i presenti restano fermi dove sono, mentre l'assassino avrà avuto (si spera) la presenza di spirito di mischiarsi agli altri.
L'investigatore, adesso, si rivela mostrando la propria carta, e inizia gli interrogatori. La vittima, intanto, si è rialzata da terra; deve però mantenere il silenzio, può soltanto indicare (con un cenno) dove è avvenuto il delitto.
I giocatori sono tutti testimoni e non possono mentire al detective. Può mentire l'assassino, ma dovrà avere l'accortezza di non mettersi in evidenza. Quali domande si fanno? Non ci sono regole. Ovviamente, il detective cercherà di controllare gli alibi, di isolare i sospetti e farli cadere in contraddizione, chiederà ai testimoni se sospettano di qualcuno, e così via.
Dopo venti minuti (di più o di meno, a piacere) il tempo delle indagini scade, e il detective dovrà fare un nome. Le carte che i giocatori posseggono confermeranno o smentiranno la sua ipotesi.

Cluedo

Questo, invece, è un "classico" dei giochi da tavolo, che quest'anno l'Editrice Giochi si appresta a lanciare in grande stile. Chi non vuole attendere, dovrà mettersi in caccia della vecchia edizione (Giochiclub).
Il piano di gioco riproduce la pianta di una villa vagamente ottocentesca di nove locali. Il proprietario della villa, un improbabile signor Nero (non sappiamo se, nella nuova versione, i nomi sono stati cambiati), è stato assassinato.
I giocatori, in base sia agli spostamenti regolati dal lancio dei dadi (si parte da una casa-base per ogni personaggio, e si cerca di arrivare alle stanze che più interessano) e alle carte-indizi (il nome *Cleudo* deriva appunto da "clue", indizio) cercano di scoprire assassino, arma e luogo del delitto.
Come? Quando un giocatore arriva in una stanza, può chiamare un personaggio (nel gioco i sospetti sono degli altrettanto improbabili professor Limon, dottor Verde, signora Lilla, colonnello Pavone, signorina Rossella e signora Bianca), e un'arma (la scelta è tra armi classiche come la pistola, la chiave inglese, il tubo di piombo, il pugnale, il candeliere e la corda) e il giocatore alla sua destra è costretto a mostrargli una delle tre carte (quindi: o la stanza, o l'arma, o il personaggio). Ricevuta l'informazione, il giocatore aggiorna la propria lista dei sospetti e passa la mano.
Le carte-indizi sono state distribuite tutte tranne tre che, estratte dai rispettivi mazzetti e messe da parte, senza che nessuno le abbia viste, forniscono la soluzione dell'enigma.
Ultime regole del gioco: quando un giocatore non



Qui sopra, la pianta di "Delitto al ministero". I giocatori partono da una stanza a loro scelta. Gli spostamenti si effettuano lanciando il dado. Per salire le scale e passare da un piano all'altro, bisogna tirare almeno sei.

possiede le carte per fornire l'informazione che gli è stata richiesta, la risposta spetta al giocatore alla sua destra, e così via. Quando un giocatore pensa di aver trovato una soluzione, formula ufficialmente l'ipotesi e controlla le tre carte. Se ha sbagliato, è eliminato e resta in gioco soltanto per dare informazioni.
Mi sono dilungato sulle regole del *Cluedo* perché, per Carnevale, voglio proporvi due varianti. *Cluedo*, infatti, è un gioco eccellente ma presenta, ai nostri fini, un





difetto: lo si può giocare solo in sei e, inoltre, la durata media di una partita è di un'ora al massimo.
Per le compagnie numerose, proponiamo allora due scenari alternativi: *Invito a cena con delitto* (è il titolo di una divertente parodia



cinematografica degli eroi del poliziesco) e *Delitto al ministero*.

Primo scenario

In una casa da giallo classico (va benissimo quella de *La fine dei Greene* di S.S. Van Dine, meglio ancora l'abitazione di Nero Wolfe se riuscite a riprodurla) si danno convegno i più noti personaggi della letteratura gialla.
Uno di loro (stabilite voi chi) finirà ucciso. Chi è l'assassino? Anche per la lista, avete la più ampia libertà. Al massimo, come lettore di gialli un po' vecchiotti, posso suggerire che tra i detective ci siano il commissario Maigret, Nero Wolfe e Archie Goodwin, Philo Vance, Hercule Poirot, Miss Marple, Tommy e Tuppence Beresford,



Albert Campion, Sarah Keates e Lancy O'Leary, Ellery Queen, Gideon, Sam Spade, Philip Marlowe, il commissario De Vincenzi, Duca Lamberti, qualcuno dell'87° distretto, Donald Lam, il professor Thorndyke, padre Brown... gli altri, aggiungeteli pure voi.

Secondo scenario, per raduni di massa.

Al ministero per i Rapporti con i Ministeri (ben 20 locali, con una bella mappa a tre piani) è in corso un vertice dove si discute della "questione morale". La riunione ha una pausa, e quando i lavori riprendono, si scopre che il titolare del dicastero, l'on. Spartaco Spinella, è assente. Dopo un'ora di ricerche, il cadavere viene ritrovato nei locali delle caldaie e, a un'indagine più accurata, si scopre che vi è stato trasportato già morto.
Chi è l'assassino?
Dove è avvenuto il delitto?
Quale arma è stata usata?
Alla riunione prendevano parte: Arnaldo Forlani, Pietro Longo, Francesco Cossiga, Oddo Biasini, Giulio Andreotti, Enrico Berlinguer, Bettino Craxi, Aldo Aniasi, Antonio Gava, Toni Bisaglia,



Antonello Trombadori, Claudio Signorile, Amintore Fanfani, Nilde Jotti, Flaminio Piccoli, Fernando Di Giulio, Giovanni Spadolini, Gerardo Chiaromonte, Aldo Bozzi, Valerio Zanone, Franco Nicolazzi, Marco Pannella e Bernardo d'Arezzo.
Le armi del delitto, va da sé, non sono convenzionali (e rispecchiano, in qualche caso, la personalità dei partecipanti). Sono: una dentiera; un costume da bagno; un reggi-sopracciglia in bronzo massiccio; una confezione famiglia di vasellina; una svolta improvvisa; il quinto volume delle opere di Proudhon; un'iniezione di metadone; un vibrione nella tangente; una bottiglia di grappa veneta; un sonetto romanesco con la rima avvelenata; un barile di petrolio saudita; uno sgabello; uno spillone; un apenstock; una falce; un osso di prosciutto; una dura opposizione; un discorso di 32 ore; una stretta di mano; una lettera anonima; un assegno post-datato; una fetta di torta avvelenata; una forchetta.
A questo punto, tocca ai giocatori che, se ne avranno la voglia e l'estro (magari cambiando qualche nome) dovranno costruirsi il piano di gioco (qui accanto riproduciamo la mappa), i segnalini (e qui, le alternative sono due: creta, o contrassegni fantasia) e le carte.

Ma piac
la pent

Chissà se la "pentolaccia", in qualche paesino, è sopravvissuta.
Quand'ero bambino, dalle mie parti la tiravano fuori i *dancing* (in quei tempi non si chiamavano ancora discoteche) per i "veglionissimi" di giovedì grasso, con "ricchi premi e cotillon".
Poi, di questo albero della cuccagna in sedicesimo, non ho più sentito parlare. La ricetta (si può dire così anche per un gioco?) l'ho trovata nel vecchio Gelli ("Giochi e



passatempi", Hoepli, in pratica è l'Artusi dei giochi).
Eccovela.
"Ecco un passatempo antichissimo che, oggi pure, provoca le risate più allegre nelle veglie carnascialesche delle campagne toscane, o sulle piazze dei villaggi del nostro Appennino, dove il giorno di Berlingaccio (il giovedì grasso, Ndr), *o l'ultimo di carnevale, i terrazzani accorrono per rifarsi il sangue con l'allegria pazzarella che dà loro appunto la rottura della* pentolaccia.
La pentolaccia *sotto forme e modi meno campestri dell'antico ora è passata anche nelle sale aristocratiche, nelle riunioni della prima domenica di quaresima o a mezza quaresima.*

e ancora
tolaccia

Ad un'asta, messa di traverso, o a una corda, tesa pure di traverso, si appende, legata per le orecchie, la pentolaccia, *che è un pentolo di terra, entro il quale ripongonsi cose mangerecce, oggetti di pratica utilità, o gingilli da regalare.*
Poi si benda uno e lo si arma di un bastone, affinchè cerchi di dar con questo nella pentola.
Non sempre, anzi difficilmente, il bendato vi riesce; che più spesso invece della pentola, rompe la testa a qualche male accorto, non troppo sollecito a scansare il capo dal pericoloso bastone.
Ma la pentolaccia *tra gente meno forese si passa con la stessa ilarità e con meno pericolo per le precauzioni prese onde evitare danno alle persone e alle cose. Così la pentola da rompere si posa a terra e la persona bendata non vibra il colpo se non quando viene suggerito da chi assume la direzione del passatempo. E così le teste restan salve".*

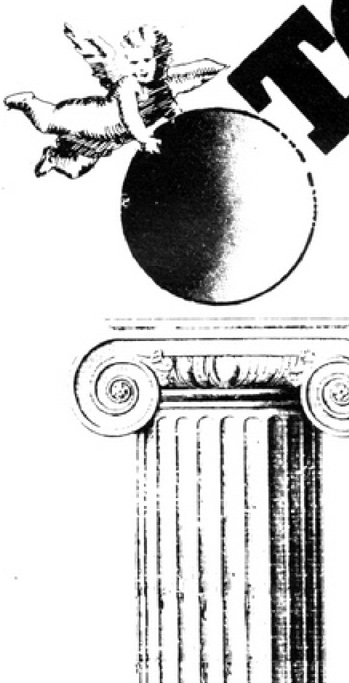
Da parte mia, trovo che la variante finale sarà forse meno zotica, ma in compenso è senz'altro più insipida. Comunque, questa è la pentolaccia.
A questo punto, che cos'altro suggerire per Carnevale? La mia proposta è di evitare, per un momento, i giochi "seri" e di regredire lietamente ai passatempi allegri, rumorosi, d'azione. E qui, la scelta è praticamente infinita.
Si può giocare a mettere la coda all'asino (si disegna un asino, si appende il ritratto alla parete e i giocatori bendati, a turno, cercano di attaccargli una coda); oppure a un gioco piuttosto in voga tra i bambini inglesi (Agatha Christie lo descrive in *Poirot e la strage degli innocenti*): la caccia alla mela.
In un mastello pieno d'acqua si pongono a galleggiare delle mele e ciascuno dei giocatori, con le mani legate dietro la schiena, deve cercare di afferrarle con i denti.
Le varianti di questo tipo di giochi sono numerosissime: si può fare così la "corsa delle lenticchie", sfidandosi in squadre a trasportare delle lenticchie da un barattolo comune a dei bicchieri individuali, e vince il giocatore, o la squadra, che è riuscito a conquistare più lenticchie. Le quali lenticchie si fanno aderire, inspirando, all'estremità di una cannuccia. Oppure alla corsa dell'uovo (del limone, della patata) nel cucchiaio, alla caccia alle ciliegie (piuttosto rare da trovare in questa stagione), alla caccia agli oggetti, che si fa riponendo in un sacchetto una serie di minuscoli oggetti (pile, temperamatite, ditali, dadi, bottoni, eccetera) e sfidando i giocatori bendati a riconoscerli al tatto.

Da evitare come la peste, invece, i cosiddetti giochi di società, nella maggior parte dei casi scipiti quant'altri mai, o addirittura "idioti" (termine tecnico che indica quei giochi che si concludono con lesioni dei partecipanti o con rotture di amicizie, vedi il "gioco della verità" o la famigerata "roulette russa").

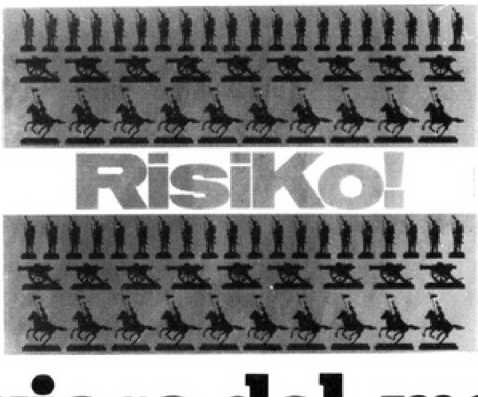
Non sapete cosa sia il "gioco della verità"? Consiste nel rivolgere a "chi sta sotto" qualsiasi domanda (anche quelle intime, personali, indiscrete) e pretendere la massima sincerità nelle risposte. Gli americani, hanno fatto addirittura un gioco in scatola (*the Ungame*, vale a dire il "non-gioco") con lista di domande preconfezionate che sfiora le soglie della demenza. Qualche esempio?

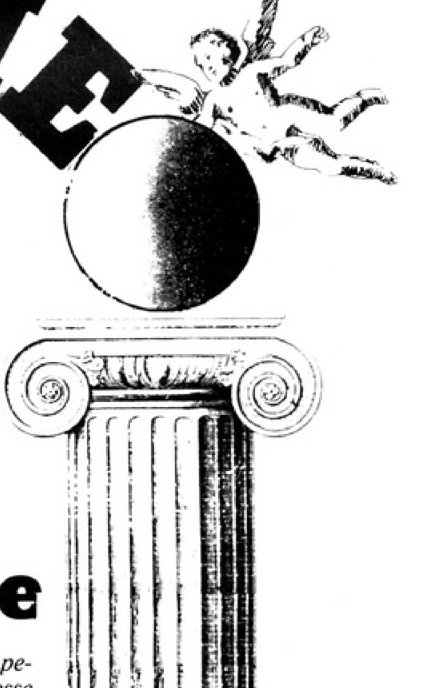
Descrivi il tuo migliore amico, dai un esempio di paradiso terrestre, per che cosa vorreste essere ricordati dopo la vostra morte, cosa vi fa sentire tristi, che cosa significa per te libertà...

TOP GAME



RISIKO





il gioco del mese

La rilevazione mensile di Pergioco *sui giochi più richiesti nel periodo natalizio e nella prima decade di gennaio, ha visto l'interesse dei giocatori concentrati sull'ormai "classico" Risiko.*
Il Cubo Rubik, che da due mesi deteneva il primato, ha spuntato un eccellente secondo posto per quanto riguarda le richieste. Per le vendite, invece, ha accusato qualche ritardo soprattutto per le difficoltà di approvvigionamento in alcuni negozi.
Eccellenti risultati hanno ottenuto anche i puzzles (specie se di marca e "d'autore") e le scacchiere (con un ritorno alle produzioni in legno anche per le versioni da viaggio).

Ogni mese Pergioco compirà in tutta Italia una rilevazione per conoscere nome e cognome del gioco più richiesto.
Top Game (come la Hit Parade nel settore discografico) fornirà ai giocatori l'indicazione più precisa dei gusti, delle tendenze e delle mode nel settore del gioco.

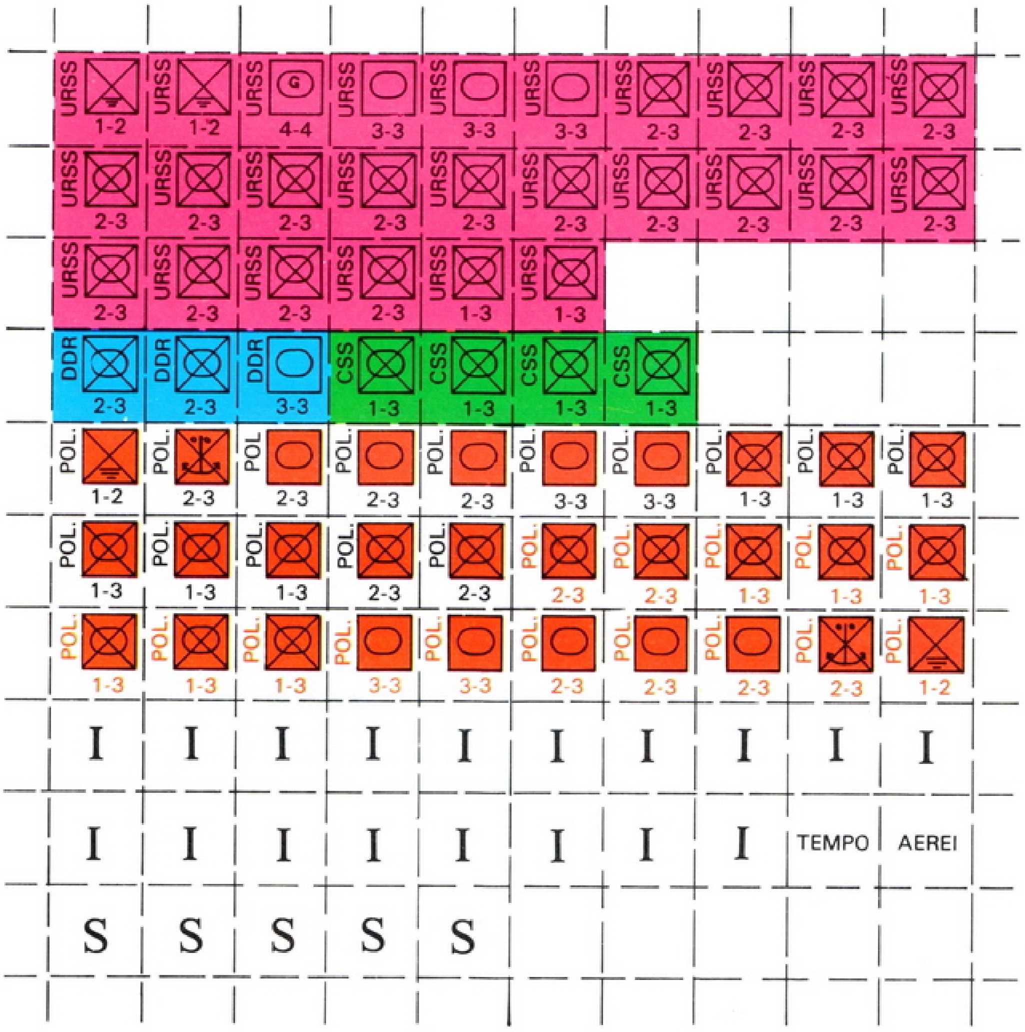
POLONIA '81

Alle 5 del mattino due divisioni aviotrasportate sovietiche, 20 divisioni meccanizzate e 4 corazzate entrano in Polonia.
Un blitz o una guerra di logoramento?
Un gioco di simulazione realizzato dagli esperti di Pergioco.
Le pedine, le regole e, nelle pagine centrali, la mappa.

0.1 LA SITUAZIONE

Dopo mesi di attesa, nella speranza che i nuovi movimenti sindacali indipendenti si esaurissero da soli tra difficoltà politiche ed economiche, sotto lo spettro di una tensione dilagante tra i paesi più avanzati del patto di Varsavia, timorosi delle possibilità del ripetersi del 'fenomeno Danzica', i Russi decisero di agire.
Senza alcun avviso all'esercito polacco, precedentemente fatto dislocare nei pressi delle città più importanti a scopo intimidatorio (mossa politica di cui i comandi dell'Armata Rossa non erano stati affatto soddisfatti) alle ore 5 a.m. due divisioni russe aviotrasportate atterravano sui più importanti aeroporti polacchi, mentre 20 divisioni meccanizzate e 4 corazzate (tra cui una della Guardia) appoggiate da reparti cecoslovacchi e tedeschi, si muovevano entro i confini del 'fratello' ribelle.
Era prevista una moderata resistenza (per lo più passiva) delle divisioni polacche, che non avrebbe impedito il controllo dei vari centri nazionali.
Il timore era che una resistenza civile e militare polacca potesse protrarre le operazioni di oltre 3 giorni, limite previsto oltre il quale un aiuto fraterno avrebbe necessariamente dovuto essere interpretato dagli occidentali come una guerra di invasione, con conseguenze catastrofiche per l'impero sovietico.

Incollate le pedine su cartoncino e ritagliatele.
Avrete un quadro completo delle forze in campo.



Nota - Per giocare a *Polonia '81* occorre procurarsi un dado a 6 facce.

0.2 La cartina rappresenta la Polonia; vi sono indicate le città più importanti, gli aeroporti capaci di ospitare un aviosbarco militare, le vie di comunicazione più importanti, i confini politici, i fiumi e le zone di stazionamento delle due divisioni russe previste dagli accordi del Patto di Varsavia. Vicino alle città sono riportati i valori di resistenza in caso di insurrezione (quelle senza numeri si considerino di valore 1).

0.3 A fianco delle cartine sono riportate due tabelle.

0.3.1 **Tabella A**
Punti aerei da aggiungere, ad ogni mossa (eccetto quelle notturne) alle unità russe che dovessero combattere in attacco o in difesa.

0.3.2 **Tabella B calendario**
Spostando il segnalino 'tempo', ad ogni mossa si può conoscere a quale punto del gioco si è giunti (ogni mossa corrisponde a 8 ore), se è giorno o notte e quale è il fattore di insurrezione delle città polacche in quelle mosse.

0.4 Le unità che partecipano all'operazione sono:

0.4.1 **Russe (URSS)**
2 aviotrasportate ;
4 corazzate ;
20 meccanizzate ;

0.4.2 **Germania Orientale (DDR)**
2 meccanizzate ;
1 corazzata ;

0.4.3 **Cecoslovacche (CSS)**
4 meccanizzate ;

0.4.4 **Polacche**
1 aviotrasportata ;
1 di fanteria di marina ;
5 corazzate ;
8 meccanizzate ;
Le unità polacche sono doppie; quelle scritte in rosso sono 'fedeli', quelle scritte in nero sono 'insorte'.

0.4.5 Su ogni unità è riportato, a sinistra, il fattore di combattimento e a destra il fattore di movimento.
Tutte le unità sono a livello di divisione.

0.5 Altri segnalini occorrenti al gioco sono:
18 insurrezione (I); 5 attacco di sorpresa (S); 1 segnale punti aerei; 1 segnale "tempo".

0.6 Disposizione dei pezzi sulla carta

0.6.1 Unità polacche 'fedeli': Accanto a città polacche (in un qualsiasi esagono adiacente le stesse, anche su strada). I fanti di marina vanno piazzati vicino a Stettino, gli aviotrasportati vicino a Varsavia.
Accanto ad una città può esserci una sola unità polacca. La scelta delle città, accanto a cui piazzare le unità, spetta al giocatore polacco.
Le unità polacche 'ribelli' vanno tenute, all'inizio del gioco, fuori dalla mappa.

0.6.2 Unità tedesche: qualsiasi esagono entro i confini DDR.

0.6.3 Unità cecoslovacche: in qualsiasi esagono entro i confini CSS.

0.6.4 Unità russe: 12 meccanizzate e 2 corazzate (tra cui la Guardia) in qualsiasi esagono entro i confini russi;
4 meccanizzate e 1 corazzata in esagoni entro i confini cecoslovacchi;
2 meccanizzate e 1 corazzata in esagoni entro i confini tedeschi;
2 meccanizzate nei punti di stazionamento polacchi vicino a Breslavia e a Gdynia;
2 aviotrasportate fuori dalla mappa.

0.6.5 Tutti gli altri segnalini (I e S) fuori della mappa.

0.6.6 Il segnale 'tempo' accanto al primo esagono del calendario (corrispondente alle prime otto ore di azione).

0.7 Scopo del gioco

0.7.1 Il giocatore russo otterrà la vittoria totale se, alla fine delle 9 mosse di gioco, non ci saranno città polacche insorte o non occupate. Otterrà invece una vittoria parziale se rimarranno non più di 2 città insorte o non occupate.

0.7.2 Il giocatore polacco otterrà una vittoria parziale se, alla fine delle 9 mosse, ci saranno 3 città insorte o non occupate dai russi. Otterrà invece vittoria completa se ce ne saranno più di 3.

1.0 **Come si gioca**

1.1 *'Polonia '81'* è diviso in 9 mosse, ciascuna delle quali a sua volta suddivisa in 2 turni (russo e polacco).

1.2 Turno russo - Durante questo turno il giocatore russo potrà spostare quante unità vorrà tra le proprie e quelle alleate. Al termine di tutti i movimenti che vuole effettuare, risolverà tutti i combattimenti impostati con i movimenti.

1.3 Turno polacco - Come il turno 1.2, vengono spostate tutte le unità polacche che si vogliono o possono far muovere. Al termine anch'esse risolvono i combattimenti impostati.

A) Movimento russo e alleato
B) Risoluzione dei combattimenti impostati (il russo è attaccante e il polacco difensore).
C) Movimento polacco.
D) Risoluzione dei combattimenti eventualmente impostati (il polacco è attaccante, il russo difensore).

2.0 Movimento delle unità

2.1 In qualsiasi mossa, al proprio turno, si possono spostare tutte le proprie unità che si vogliono far muovere. Si possono spostare tutte, solo qualcuna o anche nessuna.
Il movimento di ogni unità non può mai superare il proprio fattore di movimento (ad ogni punto movimentato corrisponde un esagono).

2.2 Il movimento può essere fatto in qualsasi direzione, non necessariamente in linea retta.

2.3 Se il movimento viene compiuto interamente su strada (partendo cioè da esagoni di strade e arrivando in esagoni di strade) si possono usare tutti i punti movimento.
Se si viaggia fuori strada, invece, i Russi possono spostarsi di 1 solo esagono, i Polacchi di 2 esagoni (perchè conoscono perfettamente le strade secondarie non indicate da cartelli o cartine stradali né sono ostacolati da attività partigiane).

2.4 Attraversare i fiumi senza disporre di strade costa 2 punti movimento (i Russi non possono perciò farlo).
2.5 Il movimento misto (parte su strada, parte fuori strada) è ammesso, ma considerato come movimento fuori strada.

2.6 Durante il turno russo nessun Polacco può essere mosso, se non in conseguenza di un combattimento e viceversa durante il turno polacco.

2.7 Nessuna unità polacca può essere mossa se prima non è stata attivata. Dal momento dell'attivazione in poi si può sempre muovere. Le unità 'fedeli' attivate vengono sostituite da quelle 'insorte' nello stesso esagono.

2.8 Qualsiasi unità aviotrasportata russa, se piazzata in un esagono con aeroporto (✈) può compiere un movimento illimitato, arrivando in un qualsiasi altro esagono con aeroporto libero da nemici (una città insorta non permette l'arrivo di avio-Russi). Per l'arrivo in città polacche non insorte si seguono le regole del punto 6.1.

2.9 Si possono compiere movimenti sopra unità amiche (eccetto i Russi sopra unità polacche anche 'fedeli') purchè alla fine del movimento non ci sia sovrapposizione.

2.10 Non esistono zone di controllo; si può cioè normalmente transitare in esagoni adiacenti unità nemiche, o fermarvisi anche senza attaccarle.

2.11 La strada Minsk-Berlino, prevista dai piani del Patto di Varsavia come direttrice verso ovest, permette un punto movimento in più a qualsiasi unità che si muova su di esse.

2.12 È vietato entrare in esagoni con più del 50% di mare, pena la eliminazione.

Durante la fase di movimento non si usa mai il dado.

3.0 **Combattimento.**

3.1 Se una o più unità, terminati tutti i movimenti che si vogliono far compiere, sono adiacenti a unità nemiche, possono attaccarle.

3.2 I combattimenti sono risolti uno alla volta nell'ordine che si preferisce.

3.3 È ammesso attaccare una unità con più pezzi, purchè questi siano tutti adiacenti ad essa. In questo caso il fattore di combattimento dell'attaccante sarà pari alla somma dei fattori di combattimento degli attaccanti in quello scontro.

3.4 È ammesso attaccare con una unità più pezzi nemici, purchè questi siano adiacenti all'attaccante. In questo caso il fattore di combattimento del difensore sarà pari alla somma dei fattori di combattimento di tutte le unità che vengono attaccate in quello scontro.

4.0 **Calcolo del risultato dei combattimenti**

4.1 L'esito dei combattimenti di ogni singolo scontro è definito dalla tabella combattimenti. Una volta calcolato il rapporto di forze esistente in uno scontro tra attaccanti e difensori (il rapporto è sempre calcolato in eccesso, a favore del difensore), si lancia il dado. Incrociando la colonna del rapporto esistente e quella del dado uscito si ha l'esito del combattimento.
Esempio di rapporti - Attacc. 6, Difens. 2 = 6-2 = 3-1
Attacc. 5, Difens. 2 = 5-2 = 2-1
Attacc. 2, Difens. 5 = 2-5 = 1-3
Esempio di combattimento - Attacc. 6, Difens. 2, dado 4; incrociando la colonna del rapporto 3-1 con quella del dado 4 si legge l'esito dello scontro: Difensore arretra di 1 esagono.

4.2 Fattori modificativi di un combattimento:
a) per ogni unità che attacca attraverso un fiume -1 al dado.
b) durante le mosse notturne -2 fisso al dado.
c) in caso di attacco combinato tra russi e alleati contro una stessa unità polacca -1 al dado.
d) attacco di sorpresa +1 al dado (si ha attacco di sorpresa se una unità, nella mossa in cui giunge adiacente il nemico da attaccare, ha percorso almeno 3 esagoni di giorno o 2 di notte. Per ricordare questo modificatore fino alla soluzione del combattimento si sovrappone a quella unità il segnalino "S" da togliere una volta terminato il combattimento).
e) qualsiasi unità polacca ribelle piazzata sopra una città vale (solo in difesa) il proprio fattore di combattimento più quello della città a cui è sovrapposto.
f) qualsiasi unità russa o alleata piazzata in città vale 1 punto combattimento in meno.

4.3 Gli esiti di un combattimento possono essere:

N Niente di fatto
AE o DE Attacc. o Difens. eliminato
A1, A2, D1, D2 Attacc. o Difens. devono arretrare di 1 o 2 esagoni.
Questo arretramento è effettuato dal vincitore dello scontro, senza mai entrare due volte nello stesso esagono. Se durante questo movimento si attraversasse un fiume, si entrasse in esagoni di mare o contenenti unità amiche o nemiche, l'unità arretrante sarebbe eliminata. È obbligatorio scegliere quei percorsi di arretramento che, se possibile, non eliminano l'arretrante. Una unità russa, arretrando, può anche percorrere 2 esagoni fuori strada.

4.4 In caso di arretramento del difensore, l'attaccante può immediatamente occupare l'esagono lasciato libero con una delle unità che hanno partecipato allo scontro (salvo quelle che per farlo debbano attraversare un fiume senza strada). Ciò vale anche nei combattimenti contro città o unità che difendono città.

4.5 Con rapporti di combattimento inferiori a 1-3 è vietato attaccare.

4.6 I rapporti di combattimento superiori a 4-1 sono considerati come 4-1.

5.0 Appoggio aereo — Data la superiorità dell'aviazione russa su quella polacca, ad ogni mossa (salvo le notturne), la prima può aggiungere fino a 10 punti combattimento (suddivisi a piacere dal giocatore russo) a qualsiasi numero e tipo di unità.

5.1 I punti aerei sono utilizzabili sia in attacco che in difesa. Mano a mano che i punti sono utilizzati, per ricordare quanti ne restano, si sposta il segnalino "Aerei" sulla tabella punti aerei.

5.2 Se in attacco i punti aerei sono distribuiti a piacere, in difesa, quelli che restano, e che si vogliono utilizzare, vanno dichiarati prima di risolvere i combattimenti impostati dal polacco. Se sono attribuiti ad una sola unità, questa li aggiunge normalmente. Se devono essere suddivisi tra più unità, ciascuna di esse, per ottenerli, deve tirare un dado con esito pari, altrimenti sono persi perchè gli aerei non raggiungono l'obiettivo.

6.0 **Occupazione delle città** — Sono di due tipi: "pacifica" o "violenta".

6.1 **Occupazione "pacifica"** — Si deve tentare per occupare una città non ancora insorta. Si effettua piazzando una unità nell'esagono contenente la città; alla fine di tutti i movimenti il russo tira il dado per ogni città in cui è entrato: se questo non coincide con il fattore insurrezione, scritto sotto ogni mossa sul calendario e valido per tutte le città indipendentemente dal loro fattore di combattimento, la città accetta i russi e in essa si piazza un segnalino "I" capovolto.
Se il dado segna invece un numero pari al fattore di insurrezione, l'unità russa è immediatamente spostata dal polacco in un esagono adiacente la città, nella quale viene piazzato il segnalino insurrezione "I". Da quel momento in poi, per occupare quella città il russo dovrà combattere normalmente, con una occupazione violenta.

6.2 Conseguenza del fallimento della occupazione "pacifica" è che due unità qualsiasi polacche (a scelta del giocatore polacco) sono attivate, sostituendo le pedine scritte in rosso con quelle scritte in nero.
Dal turno immediatamente successivo potranno attaccare e muovere.

6.3 **Occupazione "violenta"** — Per occupare città precedentemente insorte i russi devono ricorrere al combattimento, come da regole 3.0. Il fattore di combattimento di ogni città è scritto sull'esagono stesso (quelle senza numero valgono 1).
Gli esiti D1, D2, DE permettono al russo di entrarvi alla fine del combattimento, rigirando il segnalino "I".
Al fattore combattimento di ogni città vanno aggiunti tanti punti quante sono le unità polacche, *attivate*, ad essa adiacenti.
I fattori di combattimento delle città non possono mai essere usati in attacco. La presa di città insorte precedentemente non comporta attivazione di unità polacche fedeli.

6.4 L'ingresso di unità polacche ribellate in città non ancora controllate dal russo, ne comporta l'immediata insurrezione.
Ciò avviene anche in caso di semplice transito attraverso esse. Questo tipo di insurrezione comporta conseguenze come al punto 6.2.

6.5 Non è ammesso utilizzare l'occupazione "violenta" contro città non ancora insorte.

6.6 Dalla sesta mossa in poi, tutte le città non occupate da russi o alleati, insorgono, piazzandovi gli appositi segnalini all'inizio di quella mossa, senza però conseguenze come da punto 6.2.

6.7 Qualsiasi unità polacca fedele attaccata da russi o alleati (perchè per esempio non permette il transito sulla strada su cui è piazzata) è immediatamente sostituita dalla pedina ribelle corrispondente ed attivata.

6.8 Nel momento in cui Varsavia o Breslavia insorgono, insorge automaticamente anche un'altra città a scelta del polacco (comunicano l'invasione per televisione nazionale), senza tuttavia che questo abbia le conseguenze previste dal punto 6.2.

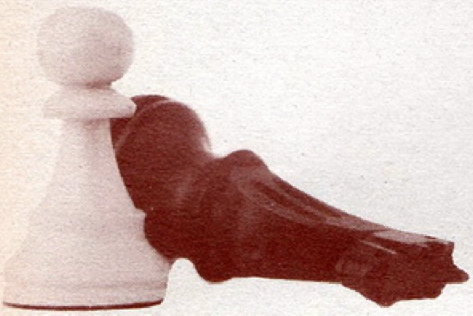
6.9 Qualsiasi città abbandonata da una unità russa e non rioccupata nella stessa mossa diventa insorta, senza però le conseguenze viste al punto 6.2.

PERGIOCO

DA
GIO
CA
RE



Il Mundialito degli Scacchi



a cura di Eugenio Balduzzi

Alle 14.10 di giovedì 8 gennaio 1981 il papirologo tedesco occidentale Robert Hübner ha deciso di abbandonare il match finale della selezione che designa lo sfidante ufficiale del campione del mondo di scacchi, lasciando all'apolide vicecampione del mondo Victor Korcnoi l'onore e l'onere di battersi (per la terza volta!) con Anatolj Karpov per il massimo alloro. Si tratta di un evento straordinario perchè sino ad allora nessun match di tale importanza era terminato coll'abbandono "anticipato" di uno dei giocatori. Al momento della irrevocabile rinuncia di Hübner a proseguire, Korcnoi conduceva con quattro punti e mezzo contro tre punti e mezzo su otto partite. La nona e la decima partita erano state aggiornate (senza essere più riprese).

Stando alle previsioni "ragionevoli", l'inizio della finale dei matches dei candidati al titolo di sfidante ufficiale del campione del mondo di scacchi a Merano tra l'apolide vicecampione del mondo Victor Korcnoi ed il tedesco occidentale Robert Hübner non avrebbe dovuto riservare grosse sorprese... perchè, come tutti (o quasi) sanno, i campioni sono usi "studiarsi" prima di uscire allo scoperto. E invece no.
L'inizio è stato da cardiopalma.
Nella prima partita Hübner ha aperto col pedone di Re e Korcnoi ha scelto una difesa per lui inconsueta, ossia la difesa Caro Kann (che è stata proposta e analizzata per la prima volta alla fine del secolo scorso dall'inglese Horatio Caro e dal viennese Marcus Kann).
L'idea della prima mossa del Nero consiste nello sbarrare la diagonale a2-g8 all'Alfiere campochiaro del Bianco e nel premere contro il pedone bianco in e4 con la spinta in d5 (grazie al sostegno di c6) senza ostruire la diagonale c8-h3 al proprio Alfiere campochiaro. Gli inconvenienti strategici stanno nell'impossibilità di sviluppare celermente il Cavallo di Donna in c6 e nella difficoltà ad effettuare spinte di reazione nel centro. La pratica di torneo insegna che la difesa Caro Kann viene giocata dal Nero soltanto se mira alla patta (fatto alquanto strano per un giocatore aggressivo come Korcnoi).
Vediamo la partita:

Hübner-Korcnoi
1ª partita del match
Merano 1980/81

1. e4	c6
2. d4	d5
3. Cc3	d:e4
4. C:e4	Af5
5. Cg3	Af6
6. h4	h6
7. Cf3	Cd7
8. h5	Ah7
9. Ad3	A:d3
10. D:d3	Dc7
11. Ad2	Cg8f6
12. 0-0-0	e6
13. Ce4	Ae7
14. Rb1	c5
15. C:f6 +	C:f6
16. d:c5	A:c5
17. De2	0-0
18. Ce5	Tfd8
19. f4	Ta8c8
20. g4	Ab6
21. Ac1	Cd7
22. C:d7	T:d7
23. g5	T:d1
24. T:d1	Dc4
25. Td3	h:g5
26. f:g5	e5
27. g6	f:g6
28. h:g6	Tc6
29. Dg2	e4
30. Tg3	Tf6
31. Tg4	De6
32. T:e4	T:g6
33. De2	Dh3
34. Dc4 +	Rf8
35. b3	Tc6
36. Aa3 +	e il Nero abbandona

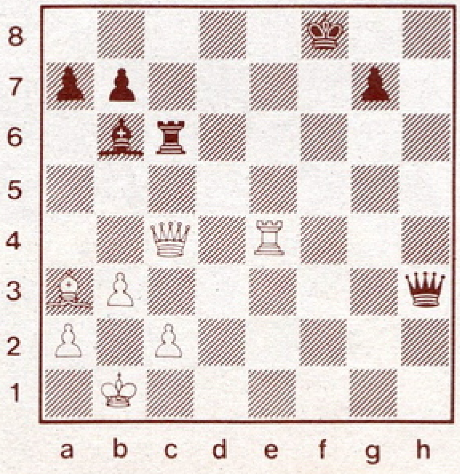


Diagramma 1
come si può facilmente vedere, il Re nero non ha case di fuga.

La seconda partita del match ha visto l'immediata riscossa di Korcnoi che, giocando col Bianco, ha intavolato l'impianto di gioco prediletto, ossia la Partita Inglese (il nome dell'impianto risale ad uno storico incontro per corrispondenza Londra-Vienna del 1874).
L'idea della prima mossa consiste nel controllare sin dall'inizio la casa centrale d5, limitando nel contempo le possibili difese del Nero.
Vediamo la partita:

Korcnoi-Hübner
2ª partita del match
Merano 1980/81

1. c4	c5
2. g3	Cc6
3. Cf3	g6
4. d4	c:d4
5. C:d4	Ag7
6. Cc2	Cf6
7. Ag2	0-0
8. Cc3	d6
9. 0-0	Ad7
10. b3	Dc8
11. Ab2	Ah3
12. Tb1	Td8
13. e4	A:g2
14. R:g2	e6
15. Te1	a6
16. Ca4	Tb8
17. Tc1	Dd7
18. Df3	De7
19. Ce3	Cd7
20. A:g7	R:g7
21. De2	h5
22. Te1d1	Cc5
23. Cc3	Df6
24. f3	b5
25. c:b5	Cd4
26. Df2	C:b5
27. Ce2	Ca3
28. Cd4	Tb8c8
29. De2	d5
30. e5	D:e5
31. Cef5 +	Rf6
32. D:e5 +	R:e5
33. Ce7	a5

34. C:c8	T:c8
35. Tc3	Rd6
36. f4	f6
37. Td1c1	Tc7
38. b4	Ca6
39. b5	e il Nero abbandona

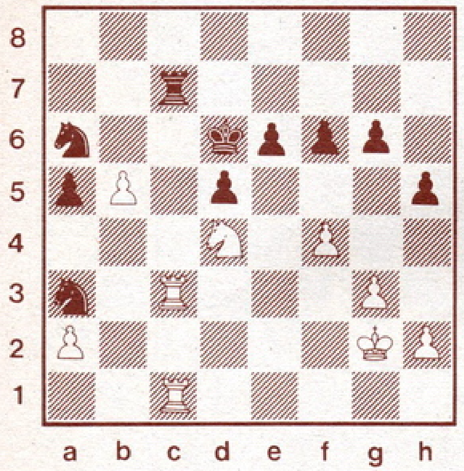
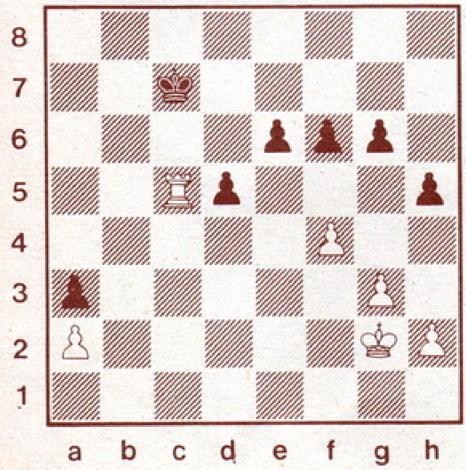


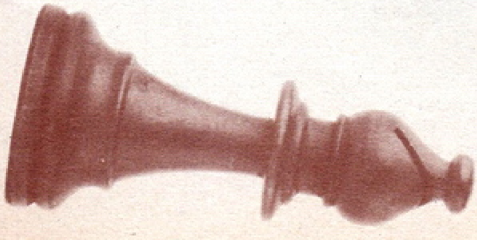
diagramma 2
dopo
39...T:c3;
40. T:c3
il Nero non può evitare di perdere uno dei due Cavalli.

La mossa dubbia del Nero, secondo l'opinione di buona parte degli esperti, è 24...b5 (?) che anima troppo allegramente i pedoni dell'ala di Donna. Vale notare, inoltre, che la mossa 38...a:b4 non avrebbe salvato il Nero, perchè dopo

39. T:a3	b:a3
40. Cb5+	Rd7
41. C:c7	R:c7
42. T:c5+	il Bianco si sarebbe ritrovato con una Torre in più.

diagramma 3





CHI HA TEMPO NON ASPETTI TEMPO

Il tempo (cronologico) non soltanto è un fattore determinante nell'agonismo scacchistico (chi non rispetta il limite di tempo perde la partita), ma dà anche una chiave di lettura "psicologica" della partita. Nelle competizioni ufficiali il tempo viene in genere fissato in due ore e mezza a giocatore per le prime 40 mosse ed un'ora per ogni serie successiva di 16 mosse.
Nel match Hübner-Korcnoi il tempo ha giocato un ruolo importante nella quarta partita (seconda vittoria di Hübner). Vediamola:

Korcnoi-Hübner
4ª partita del match
Merano 1980/81

1. c4	c5
2. g3	Cc6
3. Cf3	e5
4. Cc3	g6
5. Ag2	Ag7
6. 0-0	Cge7

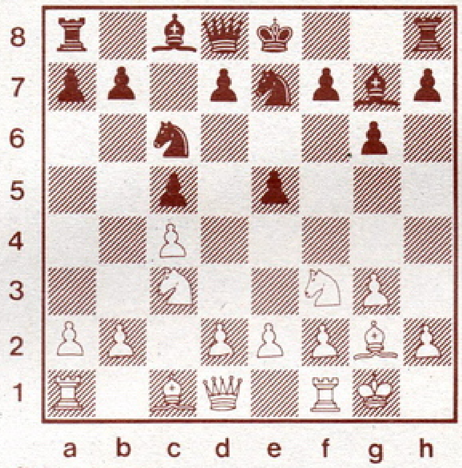


diagramma 4
Posizione dopo 6...Cge7. Sino ad ora Korcnoi ha consumato 2 minuti e Hübner 5 minuti.

7. Ce1	d6
8. Cc2	Ae6
9. d3	d5
10. b3	0-0

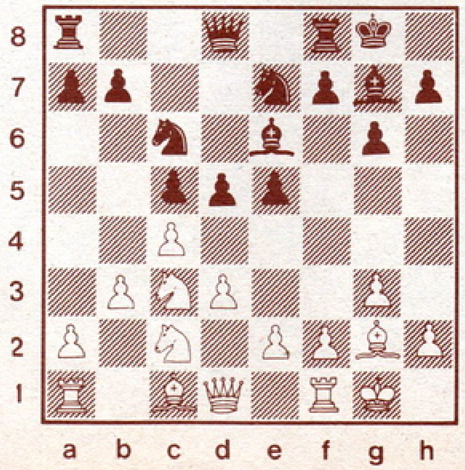


Diagramma 5

Posizione dopo 10... 0-0.
Ora Hübner si è portato in vantaggio di tempo.
Korcnoi ha consumato 27 minuti per effettuare la decima mossa ed ha pensato complessivamente 40 minuti contro i 20 minuti di Hübner.

11. Tb1	Tc8
12. e4	d:e4
13. d:e4	Cd4
14. Ce3	Dd7
15. Ced5	f5
16. Ag5	C:d5
17. c:d5	Af7
18. Ah3	Dd6
19. f3	Ae8
20. Tc1	Tc7

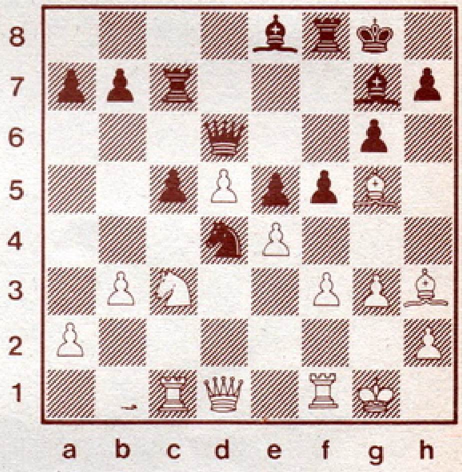


Diagramma 6

Posizione dopo 20... Tc7. Korcnoi è in ritardo di tempo perchè ha consumato 2 ore e 10 minuti e dispone soltanto di 20 minuti per effettuare le restanti 20 mosse. Hübner ha consumato 1 ora e 20 minuti.

21. e:f5	g:f5
22. Ae3	b5
23. Dd3	a6
24. g4?	b4
25. A:d4	e:d4
26. Cd1	Ab5
27. Tc4	f:g4
28. A:g4	D:d5

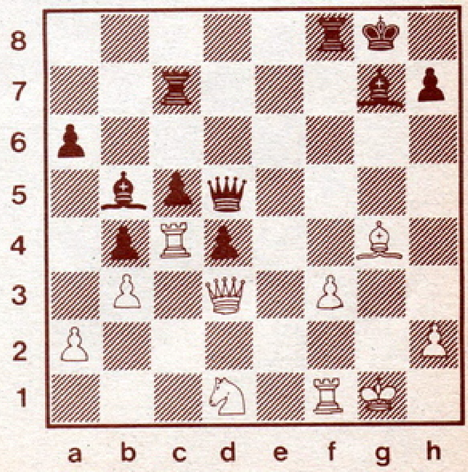
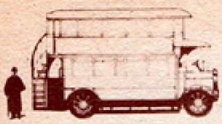


Diagramma 7



Posizione dopo 28...D:d5. Korcnoi è, a questo punto, in gravissimo ritardo di tempo perchè ha solo 40 secondi per effettuare 12 mosse. Hübner ha consumato 2 ore e 6 minuti.

29. Ce3	Dg5
30. Cg2	Te7
31. Dc2	A:c4
32. D:c4+	Rh8
33. D:a6	d3
34. D:d3	Ad4+
35. Rh1	Ta7
36. h4	Dg6
37. D:g6	h:g6
38. h5	g:h5
39. Ae6	T:a2
40. f4	

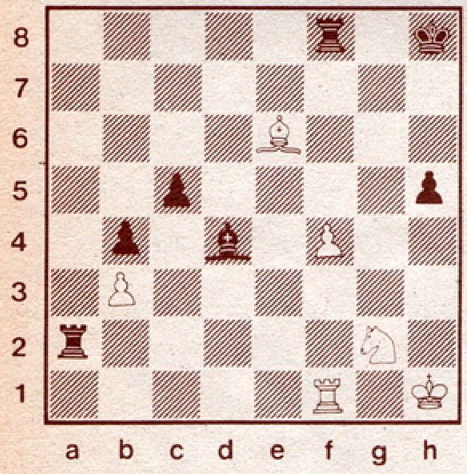
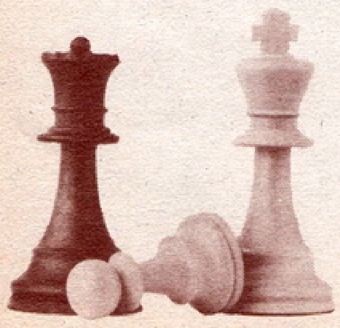


Diagramma 8

Posizione dopo 40. f4. E così Korcnoi è riuscito a non oltrepassare il limite di tempo ... con l'inconveniente, però, di ritrovarsi con una posizione irrimediabilmente persa.
La partita è continuata così:

40.	Ta1
41. T:a1	A:a1
42. Rh2	Rg7
43. Rg3	Te8
44. Ad5	Te5
45. Rf3	Td2
46. Ac4	Ad4
47. Ce1	Rf6
48. Cg2	Tf2+
49. Rg3	Tc2
50. Ag8	Tc3+
51. Rh2	Af2

A questo punto Korcnoi ha abbandonato.



Mossa per mossa la partita decisiva

Che Robert Hübner abbia un cuore è perlomeno sospetto, stando all'assoluta mancanza di indizi esteriori che lascino trapelare la possibilità che il nostro possa provare emozioni fondamentali e all'inafferrabile ambiguità del suo modo di comunicare col mondo esterno (la sua incomunicabilità è emblematica: in una "lunga" intervista concessa ad un giornale tedesco dopo la vittoria nel match di Abano Terme contro Portisch, il papirologo tedesco ha rivelato di non essere mai sicuro di niente e "di non aver sostanzialmente nulla di dire"; parlando della qualità del gioco di quel match ha fatto la sconcertante dichiarazione che "poteva essere migliore come poteva essere peggiore").
E forse, proprio l'assenza di quell'organo comune agli altri mortali gli ha permesso di terminare con la solita imperturbabilità la settima partita della finale dei matches dei candidati di Merano.

È stata una partita "poliedrica". Quando i due giocatori si sono seduti a tavolino, Hübner conduceva il match con tre punti e mezzo contro due punti e mezzo del vicecampione del mondo Victor Korcnoi (nelle competizioni ufficiali viene assegnato un punto per la vittoria, mezzo punto per la patta e zero punti per la sconfitta: Hübner aveva vinto la prima e la quarta partita, mentre Korcnoi aveva vinto la seconda partita; la terza, la quinta e la sesta partita erano terminate in parità).
Hübner ha aperto col pedone di Re e Korcnoi ha intavolato la Difesa Francese (uno dei suoi impianti preferiti, adottato in precedenza anche contro il campione del mondo Anatolj Karpov).

Hübner-Korcnoi
(Difesa Francese)
7ª partita del match di Merano

1. e4	e6
2. d4	d5
3. Cd2	c5
4. e:d5	e:d5
5. Ab5+	Cc6
6. Cgf3	c:d4
7. De2+	De7
8. C:d4	D:e2+
9. R:e2	Ad7
10. C2f3	Cf6
11. Te1	C:d4+
12. C:d4	0-0-0
13. Ad3	Ac5
14. c3	

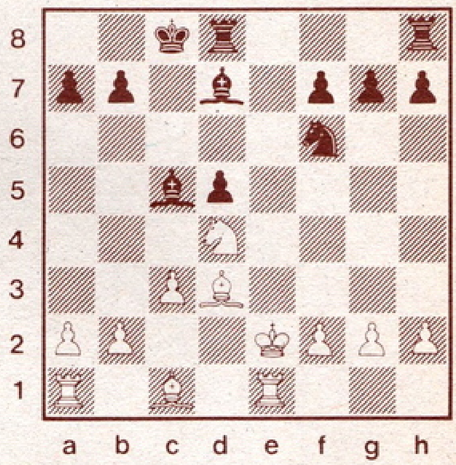


Diagramma 1

Posizione dopo 14.c3
A questo punto si delinea l'indirizzo strategico del Bianco: il suo obiettivo consiste nel premere contro il pedone nero isolato e bloccato in d5 o, in caso di scambio Alfiere/Cavallo, di restare col vantaggio della coppia degli Alfieri.

14. ...	Tde8+
15. Rf1	T:e1+
16. R:e1	Cg4
17. Af4	f6
18. Td1	Ce5
19. Ac2	A:d4
20. T:d4	Ae6
21. f3	h6
22. Rf2	Td8
23. Td1	Rd7
24. Te1	Cc4
25. h4	

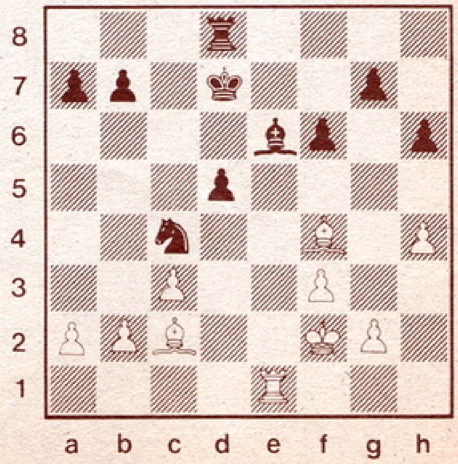


Diagramma 2

Posizione dopo 25.h4

Il Bianco si espande sull'ala di Re con l'obiettivo di bloccare i pedoni neri, senza preoccuparsi (a ragion veduta) del pedone in b2 indifeso e attaccato dal Cavallo nero. Infatti a 25...C:b2 seguirebbero 26. Tbl e 27. T:b7+ con posizione disastrosa per il Nero.

25. ...	a6
26. Ag6	Tc8
27. g4	Tc6
28. Te2	b5
29. h5	a5
30. Ad3	Tb6
31. b3	Cd6
32. Tc2	Cf7
33. Ae2	Ce5
34. Td2	Rc6
35. Rg3	Tb7
36. Ae3	Cf7
37. Ad4	Tb8
38. Afl	Rc7
39. Rf4	Cd8
40. Ad3	Ad7
41. Rg3	

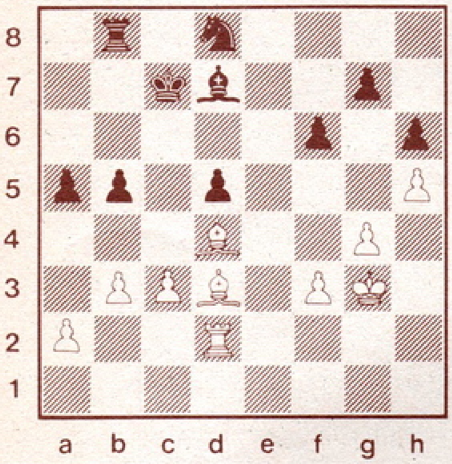


Diagramma 3

Posizione dopo 41.Rg3

la 41ª mossa del Bianco è stata messa in busta e la partita è stata aggiornata. Hübner, ritenendo di avere un vantaggio posizionale probabilmente sufficiente per vincere (opinione del resto condivisa dalla maggior parte degli esperti), ha giocato le utlime mosse mirando a conservare la posizione sino alla sospensione della partita, riservandosi di analizzarla durante il riposo.

41. ...	Ce6
42. Af2	a4
43. Ac2	a:b3
44. a:b3	Rd6
45. Ae4	Ac6
46. Ae3	Ta8
47. c4	b:c4
48. b:c4	d4
49. A:d4	A:e4
50. A:f6+	Rc5

A 50... Rc6 seguirebbe 51. Ae7 con la minaccia di 52. Td6+

51. Ae7+	R:c4
52. f:e4	

E così Hübner si ritrova con un Alfiere "buono" ed un pedone in più: una situazione almeno all'apparenza ideale per vincere la partita, mettendo una seria ipoteca sull'esito finale del match per via dei due punti di vantaggio.



Robert Hübner e, a destra Victor Korcnoi: si sono stretti la mano una sola volta.

52. ...	Ta7
53. Ad6	Cg5
54. Rf4	Tf7+
55. Re3	Tf3+
56. Re2	Tf7
57. Ae5	Cf3

57... C:e4 non va per via di 58. Td4+ e 59. T:e4

58. Tc2+	Rb5

58... Rb3 non va per via di 59. Tc3+ e 60. T:f3

59. Aal	Ch2
60. Rd3	C:g4
61. Tg2	Tf3+
62. Rd4	Tf4

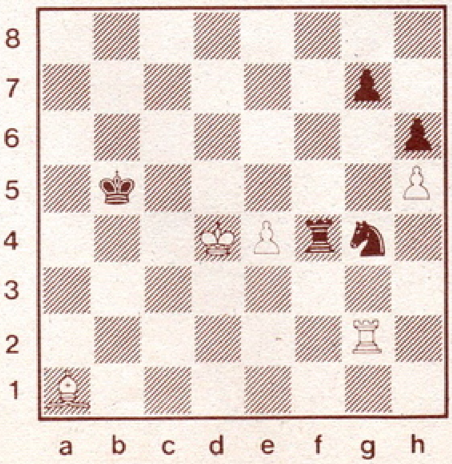


Diagramma 4

Posizione dopo: 62... Tf4

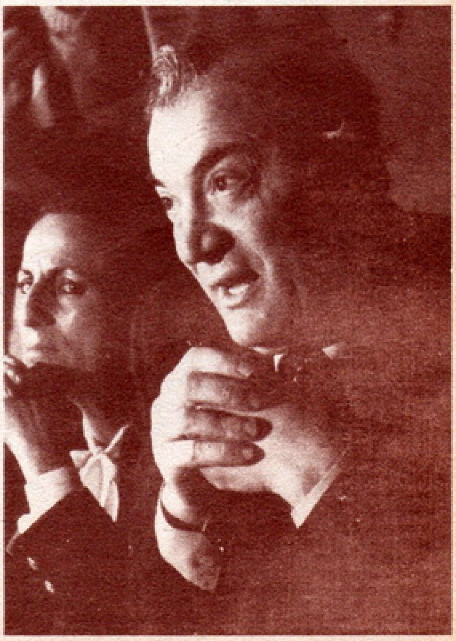
La "maliziosa" difesa di Korcnoi ha riequilibrato la partita e, nel tentativo di riagguantare una vittoria ormai sfumata, il "computer" Hübner ha fatto tilt.

63. Rd5??

Uno svarione disastroso che chiude la partita.

63. ...	Ce3+
64. Re5	

Il Bianco abbandona senza attendere la mossa dell'avversario. Giocando 64... C:g2 il Nero resta con una Torre in più.
E così dopo 7 ore e 35 minuti di gioco a cavallo tra l'anno vecchio e l'anno nuovo Hübner ha gentilmente offerto a Korcnoi l'opportunità di portarsi in parità nel punteggio complessivo del match.
Ma c'è di più: nell'ottava partita (mestissima) i circuiti di Hübner hanno continuato a non funzionare a dovere e Korcnoi ne ha approfittato per passare a condurre quello che sembrava un match compromesso.



Victor Korcnoi.

Handicap e strategia sul Go-ban

Quinta puntata

a cura di Marvin Allen Wolfthal

13) **Gli handicap.** Il Go è dotato di un sistema di handicap che permette di compensare perfino una grossa differenza di forza tra due avversari senza pregiudicare l'interesse strategico del gioco.
Il giocatore più debole prende il nero e dispone da una a nove pietre sulle "stelle" (hoshi) del Go-ban (v. fig. 2) dopodiché il bianco comincia. (Vale forse la pena di far notare che il sistema di handicap qui descritto è quello giapponese. I cinesi lasciano invece all'arbitrio del giocatore la disposizione delle pietre di handicap).

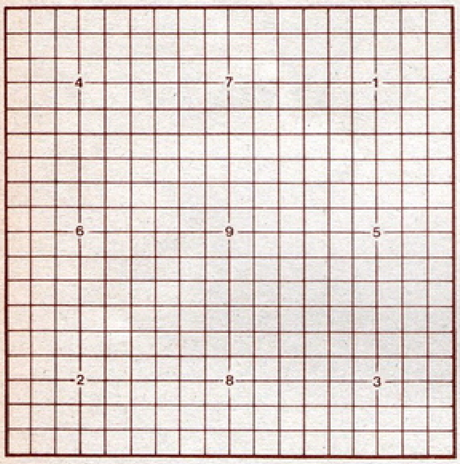


fig. 2

numero di pietre di handicap	posizione
1	libera
2	1,2
3	1,2,3
4	1,2,3,4
5	1,2,3,4,9
6	1,2,3,4,5,6
7	1,2,3,4,5,6,9
8	1,2,3,4,5,6,7,8
9	1,2,3,4,5,6,7,8,9

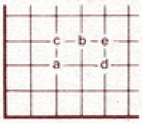
In genere un handicap di nove pietre viene considerato il massimo praticabile per una partita interessante. L'handicap minimo di una pietra significa invece che al nero, di forza appena inferiore rispetto al bianco, viene concesso sempre il vantaggio della prima mossa. Giocatori di pari abilità usano alternare bianco e nero in partite successive. Nei tornei si sottrae dal punteggio del nero un certo numero di punti, chiamato "komi", che serve a controbilanciare il vantaggio della prima mossa. Si tratta generalmente di 4,5 o 5,5 punti, dove il mezzo punto ha la funzione di rendere impossibile la patta.
Come stabilire il giusto handicap fra due giocatori? Se i loro rispettivi gradi di classifica sono conosciuti (v. sez. 14) si dà semplicemente una pietra al nero per ogni grado di differenza. Se i gradi sono ignoti si calcola la media di differenza nel punteggio dopo tre partite giocate alla pari e si dà una pietra per ogni dieci punti di differenza. Cioè, se uno dei giocatori perde una media di 40 punti egli prenderà quattro pietre di handicap. Quando sarà riuscito a vincere tre partite di seguito scenderà a tre pietre, poi a due, eccetera.

14) **Kyu e dan.** Un giocatore appena principiante viene classificato intorno a 30-*kyu* ("classe"), e con una certa applicazione può arrivare in poco tempo a 16-kyu circa (i numeri scendono). Di lì il progresso è più faticoso fino a 1-kyu, dopo di che si passa nei ranghi dei giocatori forti. Questi partono da 1-*dan* ("grado") e salgono al massimo di 6-dan. Come abbiamo già spiegato la differenza di un grado corrisponde ad una pietra di handicap. Per esempio un 3-dan darà cinque pietre ad un 3-kyu.
Va precisato che il discorso fin qui riguarda i giocatori dilettanti. I professionisti arrivano invece fino a 9-dan e fra di loro la disparità di forza corrispondente ad un grado di differenza è proporzionalmente minore: un 1-dan prende circa tre pietre di handicap da un 9-dan. Va aggiunto poi che si tratta di due "scale" di classifica non proprio commensurabili: un 6-dan amatore prenderebbe qualche pietra di handicap da uno *shodan* (1-dan) professionista.

15) **La partita.** L'articolazione teorica della partita comprende tre divisioni: apertura *(fuseki)*, centro-partita *(chuban)* e finale *(yose)*.
Nel fuseki i giocatori cercano di stabilire posizioni difficilmente attaccabili che potranno servire in futuro come basi dalle quali creare territorio e attaccare l'avversario. Va da sé che il giocatore che esce dal fuseki con la posizione migliore avrà un grosso vantaggio nel resto della partita.
Il chuban è una lotta continua per la supremazia che ha inizio nel momento in cui uno dei giocatori contesta il controllo di una zona nella quale l'altro si è insediato. Questa fase della partita si protrae, grosso modo, fino a quando tutto il Go-ban non sia stato spartito in territori più o meno stabili.
Lo yose inizia, appunto, quando queste grandi battaglie si sono risolte e rappresenta quella fase in cui si consolidano definitivamente i territori stabiliti in precedenza. (In realtà la linea di demarcazione fra centro-partita e finale non è molto precisa anche perché possono verificarsi in finale degli attacchi imprevisti contro gruppi o territori che sembravano sicuri).
Le mosse tipiche dello yose sono connessioni e chiusure che portano guadagni più o meno cospicui a chi le compie. Sfruttate abilmente queste mosse possono anche rappresentare una somma totale capace di rovesciare il risultato di una partita che sembrava perduta. Ma naturalmente la fase di yose diventa particolarmente delicata e critica quando alla fine del centro-partita nessuno dei due giocatori sia riuscito a conseguire un vantaggio netto sull'altro e ogni punto segnato può essere quello decisivo.

16) **Sulla strategia.** Anche se esistono alcune sequenze classiche di mosse iniziali, non si può parlare nel Go di aperture codificate come quelle scacchistiche. Intanto, si comincia nel Go con uno spazio vuoto di grandi dimensioni e il rapporto fra le prime quattro pietre, poste per esempio (e tipicamente) nei quattro angoli, è di un'ambiguità tale da renderne assai problematica l'analisi formale. (Qui parliamo di partite "alla pari"; gli handicap prestabiliti secondo il sistema giapponese (ved. fig. 2) possono portare invece ad un'apertura un po' più "standardizzata").
Comunque, anche se nel fuseki molto dipende dall'intuizione o dalla fantasia del giocatore stesso, esistono alcuni principi di gioco la cui conoscenza è essenziale per una ricerca ragionata della mossa "giusta". Possiamo soltanto accennare ad alcuni elementi della teoria di fuseki e cominciamo col ribadire l'insegnamento strategico fondamentale del Go: attenzione costante agli aspetti *globali* del gioco.
In generale il movimento della partita segue la progressione: angoli — lati — centro. Perché cominciare negli angoli piuttosto che nel centro dove esiste più territorio? Il lettore si ricorderà forse che l'angolo offre già due lati ad un'eventuale territorio (ved. dia. 1). Di conseguenza, una semplice considerazione di economia ci consiglia di giocare laddove è più facile trovare rifugio in caso di attacco nemico e cioè assicurarsi una forma vivente col numero minore possibile di mosse.
Il dia. 33 indica i cinque punti più frequentemente usati per una prima mossa nell'angolo. (Non sono segnati quelli equivalenti per simmetria). Accanto al

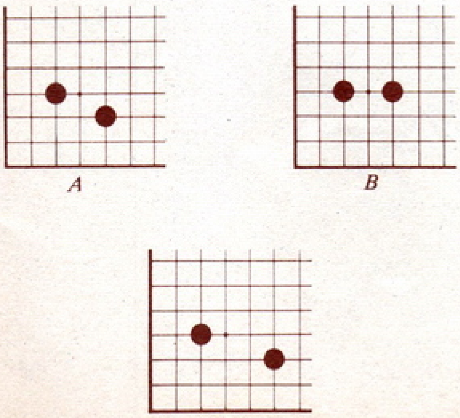
diagramma abbiamo dato la numerazione (per coordinati rispetto all'angolo) e il nome giapponese di ciascun punto.



'a' 3-3 san-san
'b' 4-4 hoshi
'c' 3-4 komoku
'd' 5-3 mokuhadzushi
'e' 5-4 takamoku

dia. 33

Ognuno di questi punti ha una sua funzione strategica specifica. Il punto 'a' è sufficiente per afferrare con un colpo solo un piccolo territorio nell'angolo anche se l'avversario ha già occupato il punto 'b'. Per contro, essendo l'incrocio di due linee "basse" (cioè vicine al bordo), ha poche possibilità di espansione verso il centro. Il punto 'b', invece, sta su due quarte linee e in questa sua posizione "alta" è orientato soprattutto verso l'esterno: promette una rapida espansione della propria influenza sul centro. Una mossa in 'd' esprimerebbe l'intenzione di estendersi lungo il lato inferiore. Il punto 'e' guarda lungo il lato e anche verso il centro, ma oggigiorno è usato abbastanza di rado in apertura dai professionisti, i quali lo considerano troppo facilmente attaccabile.
Abbiamo lasciato 'c' per ultimo perché da esso proseguirà il nostro discorso. Questo punto è facilmente difensibile data la sua vicinanza all'angolo e al bordo, e offre quindi una certa sicurezza. Allo stesso tempo occupa una posizione meno schiacciata rispetto al san-san ('a') e ha possibilità molto superiori di sviluppo esterno. In poche parole, come incrocio della terza e la quarta linea il komoku ha i meriti di ciascuna e rappresenta un buon comportamento fra "basso" e "alto". Però, per sfruttare appieno queste potenzialità il komoku invita una seconda mossa:



dia. 34



Le tre coppie di pietre A, B e C nel dia. 34 si chiamano "shimari" ossia "chiusure" dell'angolo. Sono le tre formazioni principali che sfruttano contemporaneamente le due qualità del punto 3-4: la sua "presa" sull'angolo e la sua influenza verso il centro. In realtà queste "chiusure" lasciano ancora all'avversario qualche possibilità di attacco contro l'angolo del nero ma questi spesso le accetta pur di avere la flessibilità di gioco caratteristico dello shimari.

Se il bianco non ha mosse più urgenti da fare occuperà senz'altro uno dei tre punti giocati dal nero vicino al komoku nel dia. 34, per impedire appunto la formazione di uno shimari. (Tale mossa di avvicinamento ad una pietra nemica nell'angolo si chiama "kakari").

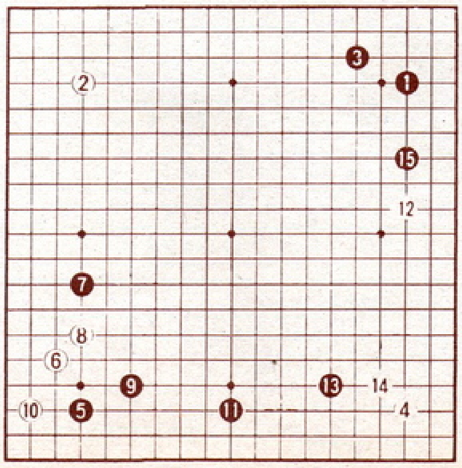


fig. 3

La fig. 3 presenta le prime quindici mosse di una partita fra professionisti. Sottolineiamo il fatto che non si tratta di un'apertura "fissa" ma di una libera invenzione che evidenzia quei principi fondamentali di gioco di cui abbiamo esaminato qualche aspetto saliente. Si consiglia come sempre di riprodurre più volte le mosse sul Go-ban per meglio verificarne il senso e anche la naturalezza.
Da notare: 1-4 il nero comincia subito con uno shimari mentre il bianco occupa altri due angoli; 5 spera di fare un altro shimari ma il bianco lo impedisce con il kakari 6 (2 e 4 non "richiedono" degli shimari quindi il bianco ha mano libera); 7 impedisce al bianco un'importante estensione sul lato destro; 8-11 bianco e nero si difendono assicurandosi uno spazio sufficiente per fare occhi; 12-13 sono estensioni dalle proprie posizioni che impediscono estensioni da quelle nemiche; 14-15 mosse di consolidamento con funzioni difensive, ma che preparano anche azioni offensive.

(nel prossimo numero:
una partita commentata e conclusione)

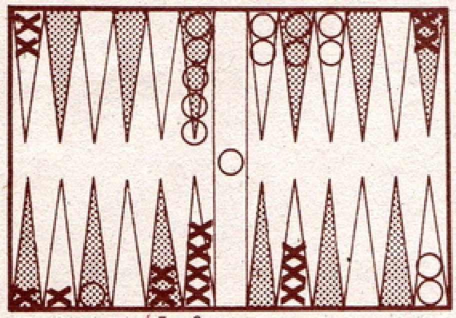
BACKGAMMON

a cura di Luigi Villa

Vi presento le fasi di una partita del macht di finale dei campionati del mondo che ho disputato contro l'americano Jeff Westheimer.
Io sono in (x) mentre il mio avversario è in (o) ed il punteggio è di 22-22 in un incontro ai 25 punti.
Inizia a muovere il mio avversario con

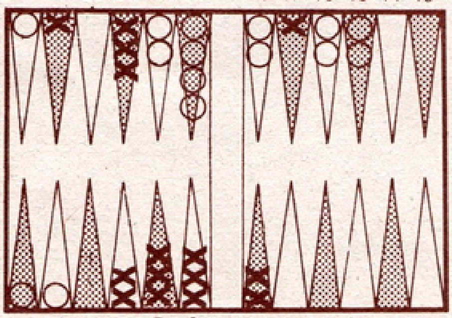
1. ....L. Villa	(4-3) 12/16, 12/15	J. Westheimer
2. (5-2) 13/8, 13/11	(6-1) 12/18, 17/18	
3. (4-3) 13/9, 8/5	(6-1) 1/7, 15/16	
4. (5-2) 9/7x, 6/1x	(3-2) BAR/2, BAR/3	
5. (6-5) 11/5, 7/2x	Westheimer Raddoppia	

TAVOLA N. 1



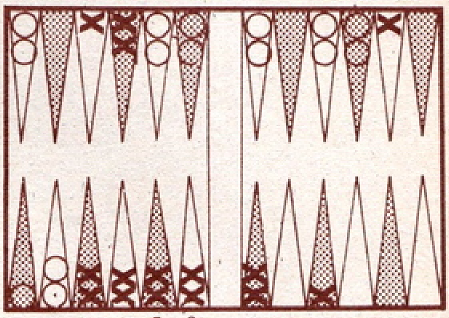
5. Villa ACCETTA	
6. (5-3) BAR/20, 6/3x	(5-2) BAR/2x/7
7. (4-2) BAR/21, BAR/23	(3-3) BAR/3x, 17/20 (2)x, 12/15
8. (4-1) 8/7x, 8/4x	(3-1) 12/15, 3/4
9. (3-1) 7/4, 23/22	... OUT ...
10. (4-1) BAR/21, 13/12	(6-1) BAR/1x
11. (4-1) 12/7x	(5-2) BAR/7
12. (3-3) 13/7, 8/5, 24/21	... OUT ...
13. (5-2) BAR/23, 22/17 (vedi TAVOLA 2)	(5-2) BAR/2, 19/24

TAVOLA N. 2



13.	(4-3) 19/23x, 19/22
14. (3-2) BAR/23x, 17/14	(6-1) BAR/1, 2/8
15. (5-2) 14/9, 6/4	(4-3) 8/15
16. (4-3) 21/14	(4-1) 15/19, 1/2
17. (1-1) 23-22x, 5-3, 4-3	(5-2) BAR/23, 6/1 (vedi TAVOLA N. 3)

TAVOLA N. 3



VILLA RADDOPPIA A 4

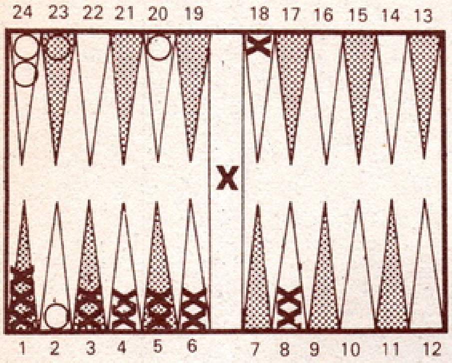
WESTHEIMER RIFIUTA

Ed il punteggio diventa di 24-22 a mio favore. Ho ricevuto parecchie critiche da una parte dei giocatori presenti, perchè ho raddoppiato a 4 nella situazione riportata alla tavola 3.
Sostenevano infatti che avrei potuto attendere ancora qualche tiro per vedere se avessi potuto infliggere un gammon (partita doppia) al mio avversario risolvendo l'intero incontro con questa partita, facendomi inoltre presente che non avevo un immediato brutto tiro.
Io non condivido il parere di quei giocatori che mi hanno criticato perchè, se è vero che avrei avuto una percentuale di conquistare un gammon, è vero anche che in pochissimi tiri la partita avrebbe potuto diventare favorevole al mio avversario.
Questa partita la potete giocare tra di voi avendo tutte le mosse e commentando ogni singola mossa; nel caso abbiate qualche dubbio o pensiate che qualche mossa sia stata giocata in modo errato potete scrivermi e sarò ben lieto di rispondervi.
Sarei molto felice se qualcuno di voi continuasse la partita (per 10, 20 o 30 volte) e mi facesse sapere quante ne avrei vinte semplici, quante doppie e quante ne avrei perse.

Vi segnalo infine le date di alcuni tornei di quest'anno:
MIAMI FLORIDA (U.S.A.) 27 Gennaio, 1 Febbraio 1981 —
ST. MORITZ (SVIZZERA) 13-15 Marzo 1981 —
CRANS-SUR-SIERRE (SVIZZERA) 20-22 Marzo 1981 —

TAVOLA N. 4

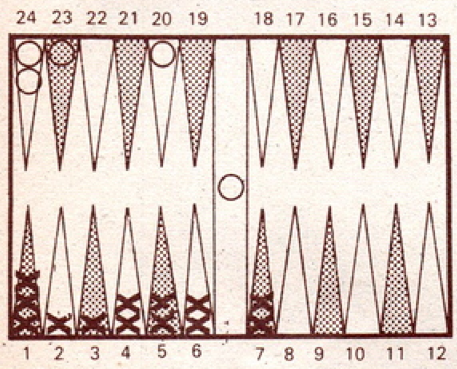
x deve giocare 6-1



La situazione nella tavola n. 4 mi è stata mostrata da un discreto giocatore di Milano, Luigi Cavazzi, il quale mi ha detto: "È incredibile, prima di tirare ho raddoppiato il cubo a 4 al mio avversario che l'ha preso senza fiatare e dopo aver tirato il 6-1 muovendolo obbligatoriamente BAR/19, 18/17, mi ha raddoppiato il cubo a 8 che io ho preso. Il mio avversario tirando un 5-2 seguito da un doppio 6 mi ha inflitto un gammon vincendomi ben 16 punti. Sono proprio sfortunato in questo gioco." Dopo aver esaminato la situazione gli dissi "non sei sfortunato, ma hai giocato male".

Infatti x deve assolutamente tentare di catturare un'altra pedina e perchè ciò accada avrebbe dovuto muovere come nella tavola n 5 (BAR/19, 3/2 ×). Parecchi giocatori sono convinti di aver giocato bene se vincono e di avere una maledetta iella se perdono, ma non sempre è così, come ad esempio in questa partita giocata dall'amico Cavazzi che è l'unico italiano, oltre a me, ad aver vinto un torneo internazionale (Amsterdam 1980).

TAVOLA N. 5

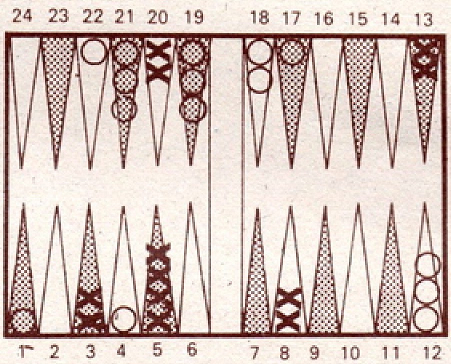


GINEVRA (SVIZZERA) 24-26 Aprile 1981 —
MONTECARLO, CAMPIONATI DEL MONDO 6-11 Luglio 1981 —
VENEZIA, 5ª CRISTAL CUP, 16-18 Ottobre 1981 —

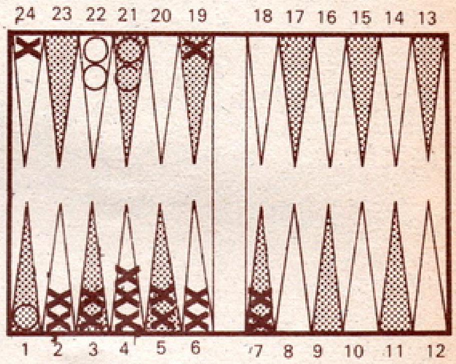
I problemi del mese

Vi propongo ora i sei problemi del mese, attendendo come di consueto le vostre soluzioni con le relative spiegazioni.

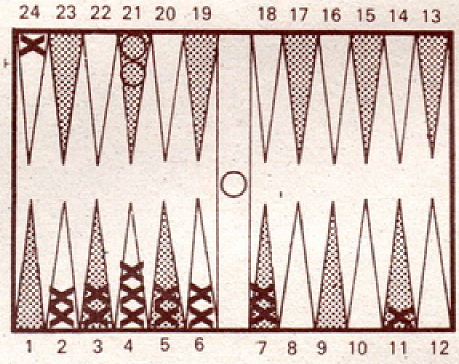
Problema 1
× deve muovere 3-2



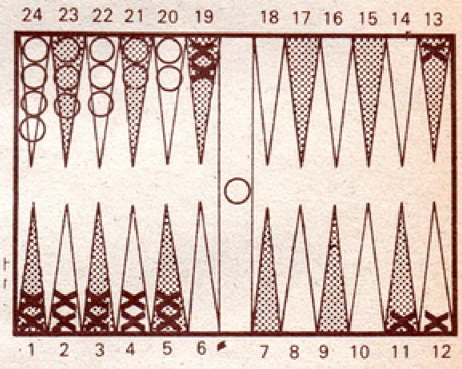
Problema 2
× deve muovere 3-1



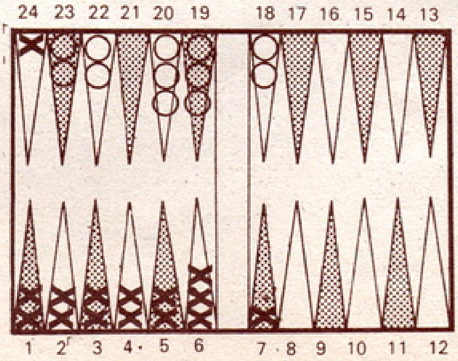
Problema 3
× deve muovere 3-1



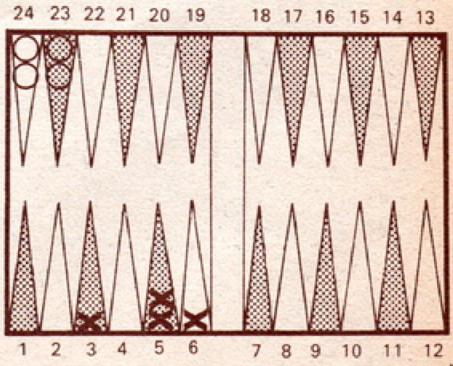
Problema 4
× deve muovere 5-2



Problema 5
× deve muovere 4-1



Problema 6
× deve muovere 5-2



Il popoloso clan dei polimini

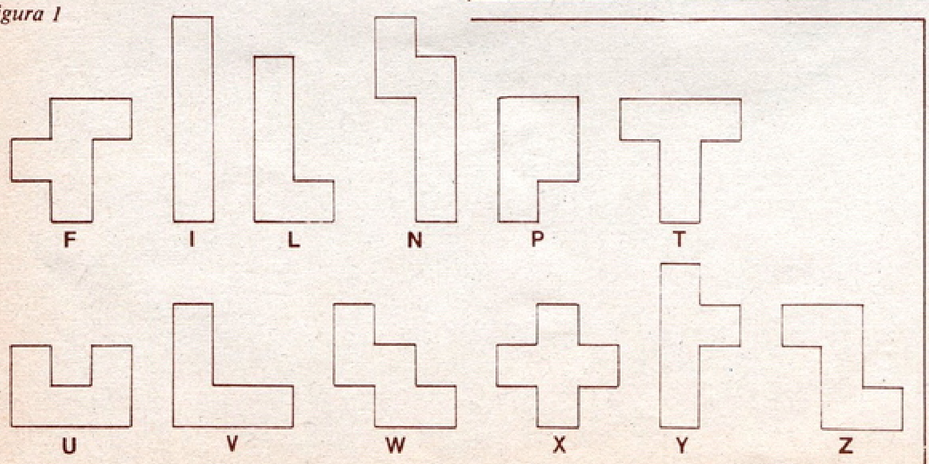
di Raffaele Rinaldi

I polìmini, misterioso clan formato di diverse famiglie distinte fra loro a seconda dei quadrati unitari che le definiscono, sono state introdotte nel gioco e in matematica dall'americano Solomon W. Golomb, un ricercatore del California Institute of Technology, quando ancora era studente. Dopo averli scoperti nei *Canterbury Puzzles* del grande Dudney, Golomb pensò bene di darsi a un lavoro organico su di essi: frutto di questo lavoro, oltre a numerosi articoli apparsi (e che continuano ad apparire) sul "Journal of Recreational Mathematics", è il volume, ormai classico, *Polyominoes* (Allen & Unwin, 1965).

Ma che cosa è un polìmino? Secondo la definizione di Golomb, "un polìmino è un insieme di quadrati unitari semplicemente connesso". In altre parole, in parole non topologiche, un polìmino consiste di n quadrati unitari uniti tra loro in modo che ciascuno di essi abbia almeno un lato (e non un vertice) in comune con un altro quadrato. A seconda del valore di n si avranno evidentemente polìmini di diverse famiglie e in ciascuna famiglia si avranno diversi individui, ciascuno dei quali definisce uno dei modi possibili di unire tra loro gli n quadrati. Un quadrato definisce dunque, banalmente, il solo monòmino possibile; con due quadrati abbiamo il dòmino; mentre per $n = 3$ si ottengono due trìmini, quindi si salta a cinque tetràmini, a dodici pentàmini; per valori più alti di n, le famiglie si riproducono in maniera paurosa: abbiamo allora 35 esàmini, 108 eptàmini... e addirittura 4466 decàmini. Tuttavia, dagli eptàmini in poi — a parte la spaventosa massa di individui diversi da maneggiare — sorgono problemi complessi perchè diversi pezzi presentano "buchi" interni; fra tutte le famiglie (o insiemi) di polìmini, quella che più si presta a una manipolazione accettabile e che al tempo stesso mostra una notevole complessità e problemi affascinanti, è quella dei pentàmini.

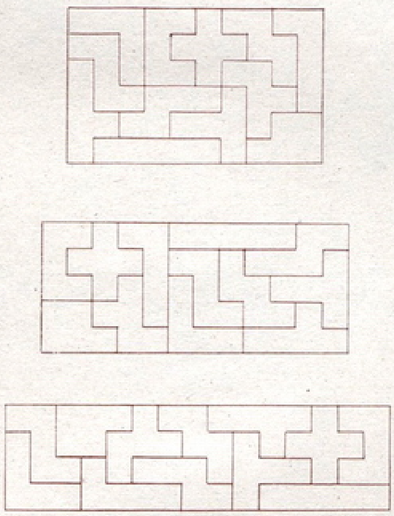
Ecco allora, sulla base della definizione, i dodici pentàmini ordinati alfabeticamente, cioè per le lettere richiamate dalla loro forma e che useremo per indicarli:

figura 1



In virtù della loro stessa definizione, i nostri dodici pentàmini si incastrano perfettamente l'uno con l'altro: il primo problema che viene alla mente è dunque se i 12 pezzi possono essere assemblati in modo da formare figure regolari. In termini di quadrati unitari, la superficie di un pentàmino vale 5; poiché i pentàmini sono 12, la superficie totale di un loro assemblaggio vale 60. Ci si può dunque chiedere se è possibile costruire rettangoli di dimensioni 3×20, 4×15, 5×12 e 6×10, cioè in tutti i modi in cui è scomponibile 60. La risposta è sì e la figura seguente ne mostra degli esempi

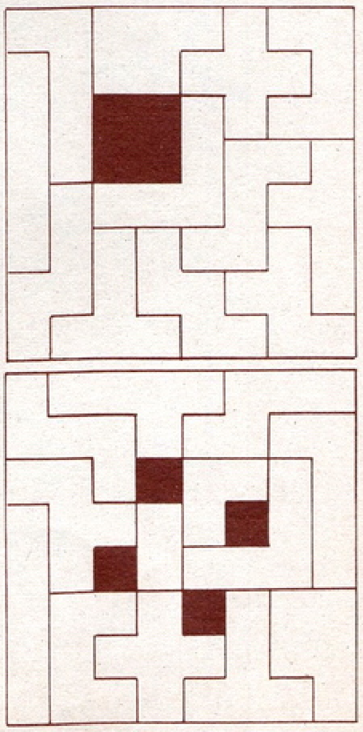
figura 2



Per quanto riguarda il rettangolo 3×20, che non ho riprodotto, lascio a voi il problema della sua costruzione con questa avvertenza: le soluzioni note sono solo due.

L'altra figura privilegiata è, naturalmente, il quadrato: è possibile costruire con i 12 pentàmini un quadrato di dimensioni 8×8 (lasciando ovviamente quattro "buchi")? Anche in questo caso la risposta non solo è sì, ma se si mantiene vuoto un quadrato di 2×2, è stato dimostrato che il "buco" può trovarsi in qualunque posizione della configurazione (e quindi risolvere il problema è piuttosto facile). Più complessa è invece la richiesta di lasciare quattro "buchi" unitari separati: l'imbarazzo della scelta diviene allora esclusivamente estetico: lasciarli ai quattro angoli o all'interno in posizione simmetrica rispetto al centro della figura.

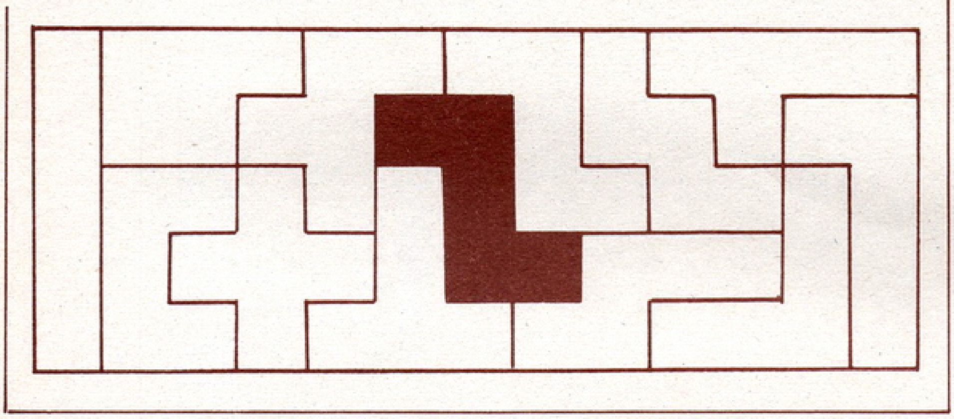
figura 3



A questo punto ciascuno può graduare le difficoltà che vuole, o si sente di affrontare. Per esempio, chi volesse costruire un rettangolo di dimensioni

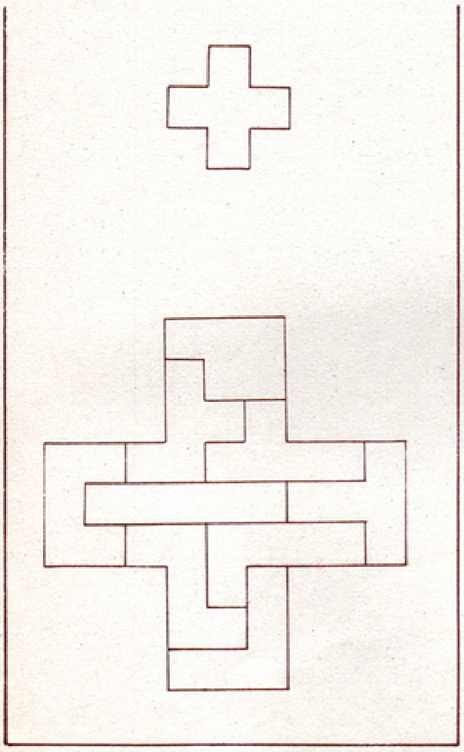
5 × 13 lasciando un "buco" di superficie 5 (e quindi necessariamente della forma di uno dei 12 pentàmini) potrebbe farlo benissimo; ché anzi, se si trattasse di individuo curioso e costante, scoprirebbe abbastanza rapidamente che la costruzione è possibile lasciando un "buco" della forma di uno qualsiasi dei 12 pentàmini.

figura 4



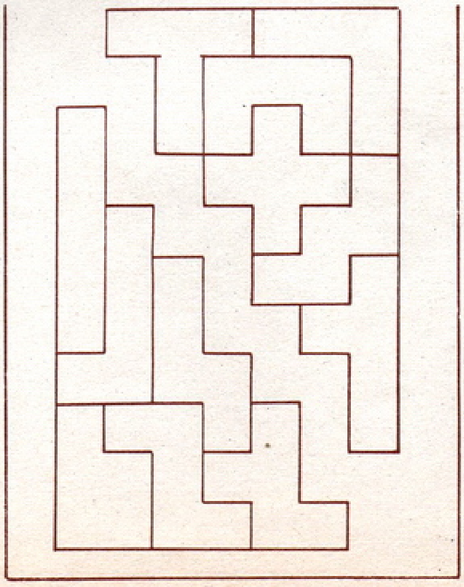
Ma non è tutto. Si è infatti dimostrato che per ogni pentàmino vale uno schema di triplicazione. Ossia: isolando un qualunque pentàmino preso a modello, con nove pezzi degli 11 rimasti, è possibile ricostruire il modello in dimensioni triple, cioè con una superficie di valore 45. Ecco un esempio:

figura 5



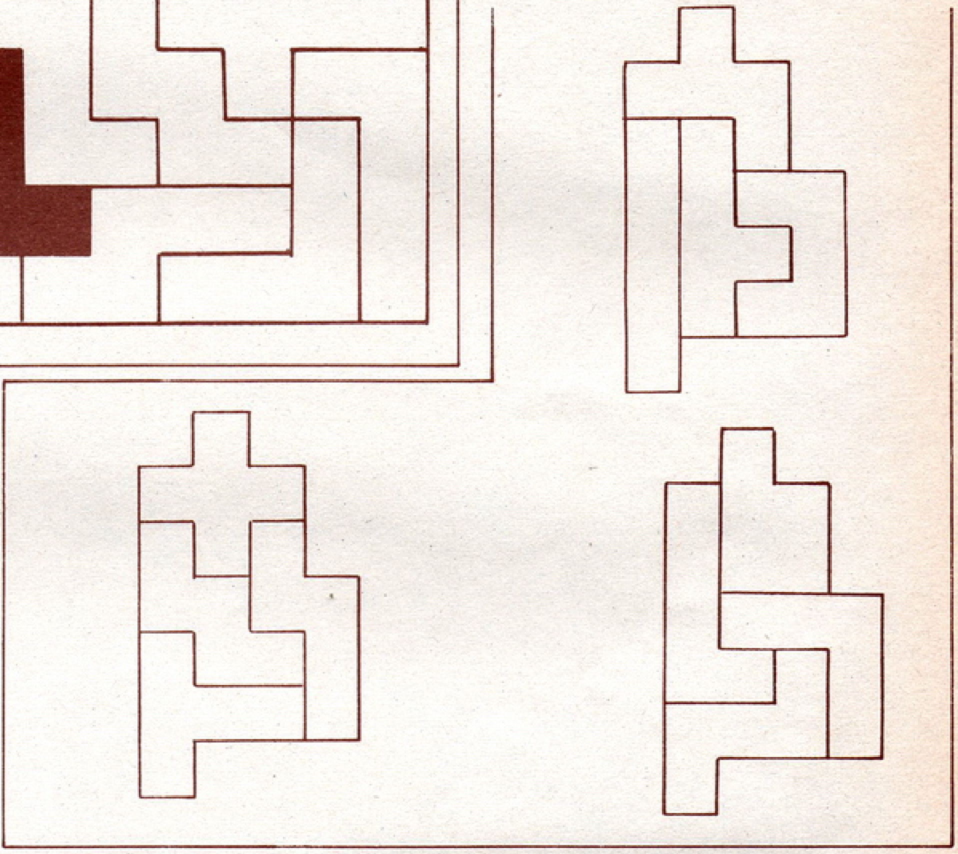
I problemi che fin qui abbiamo trattato sono piuttosto semplici: in ogni caso, infatti, il numero di soluzioni possibili è piuttosto alto. Per rendere un poco più complesse le cose, è bene quindi introdurre altre condizioni che le soluzioni devono verificare. Se penso all'insieme dei 12 pentàmini come suddiviso in due sottoinsiemi di 6 pezzi, posso pormi il problema di costruire, per esempio, dei rettangoli che possano essere separati in due forme uguali. Diciamo più chiaramente: è possibile costruire, con i pezzi dei due sottoinsiemi, due forme uguali che poi accostate l'una all'altra mi restituiscano il rettangolo? È possibile e, come era facilmente intuibile, tale accostamento avviene lungo un asse di simmetria. La figura mostra una delle soluzioni in cui i due sottoinsiemi si uniscono lungo la diagonale del rettangolo di dimensioni 6 × 10:

figura 6



Scelta questa via, la complessificazione non conosce limiti e ciascuno può sbizzarrirsi a piacere. Dividendo l'insieme dei 12 pentàmini in tre sottoinsiemi di quattro pezzi ciascuno, si tratta di assemblarli in modo che ciascun sottoinsieme ricopra una regione di superficie 20 e, ovviamente, della medesima forma (di medesimo perimetro). Le soluzioni sono molteplici: ne diamo una qui sotto

figura 7



Presentati i pentàmini, forniti i ragguagli assemblativi, norme e problemi posti — a proposito: i pentàmini si possono trovare agevolmente nei negozi specializzati, ma con un minimo di pazienza è anche possibile ritagliarli in cartone — passiamo agli indispensabili problemi che dovrete affrontare.

1. Costruire il rettangolo di dimensioni 3 × 20. Non è un'impresa facile, anche se più che possibile, perchè le soluzioni possibili sono solo due.

2. Costruire un quadrato di dimensioni 8 × 8, lasciando un "buco" in ciascun angolo.

3. Assemblare i 12 pentàmini in modo da ottenere, con due sottoinsiemi di 6 pezzi, due rettangoli di dimensioni 5 × 6. I due rettangoli accostati daranno, ovviamente, un rettangolo di dimensioni 5 × 12. Attenzione: il problema ammette una sola soluzione (nota) se si trascura il fatto che i pentàmini F e N sono tra loro intercambiabili.

4. Costruire, con due sottoinsiemi di 6 pentàmini, due figure uguali (di ugual perimetro) con all'interno un "buco" di superficie 18.

Il Filetto con la calcolatrice

di Maurizio Casati

Anche le più semplici calcolatrici possono diventare uno strumento di gioco. Il mese scorso abbiamo illustrato tre giochi di sottrazione il cui apprendimento era immediato e che servivano soprattutto a familiarizzarsi con la tastiera numerica.
Per i giochi di questo numero, che chiameremo "giochi di filetto", è importantissima la padronanza con la tastiera che potremo ancora una volta schematizzare così:

7	8	9
4	5	6
1	2	3

Numero dei giocatori: da due a quattro.
Scopo del gioco: formare dei numeri di tre cifre contenenti le stesse cifre date dalle orizzontali, verticali, diagonali della nostra tastiera numerica.
Variante 1: il primo giocatore immette un numero qualsiasi nella calcolatrice, il giocatore successivo può sommare, sottrarre, moltiplicare o dividere il numero con un valore da 1 a 9 e così di seguito fino a formare il numero vincente. Attenzione! Chi dovesse ottenere un numero di quattro cifre o un numero con decimali ha perso.
Esempio: il primo giocatore immette 64
il secondo giocatore esegue $64 \times 3 = 192$
il terzo giocatore esegue $192 + 3 = 195$
Il terzo giocatore ha vinto perchè i numeri compongono la diagonale 1-5-9

Variante 2: il gioco è simile al precedente solo che in questo caso il numero composto deve rispettare la successione espressa dalla tastiera numerica da destra a sinistra, dall'alto in basso e viceversa;
Esempio: il primo giocatore immette 73
il successivo esegue $73 \times 4 = 292$
il successivo esegue $292 + 9 = 301$
il successivo esegue $301 + 1 = 302$
il successivo esegue $302/2 = 151$
il successivo esegue $151 + 8 = 159$
e vince perchè il numero da lui composto è esattamente identico alla diagonale.

Variante 3: questa variante ha le stesse regole di quella esposta come 1, solo che si gioca tra due soli giocatori. Lo scopo è sempre quello di formare filetti, ma in questo caso non ci si ferma al primo filetto eseguito ma si continua fino ad esaurimento di tutti e otto i filetti. Vince chi riesce a comporne in numero maggiore. Evidentemente un filetto composto non vale più se rieseguito (suggeriamo perciò di disegnare la tastiera annullando di volta in volta i filetti eseguiti).

Variante 4: quest'ultima variante riassume le regole della variante numero 2 utilizzandole come nella variante numero 3.

Vi assicuriamo che soprattutto quest'ultima variante vi porterà a partite entusiasmanti e colme di trabocchetti.

Giocare con il Computer

di Gaetano Anderloni

Giocare con il computer non è una novità. I primi a provarci sono stati gli stessi "inventori" del cosidetto "cervello elettronico" quando ancora, per i non addetti ai lavori, era un oggetto misterioso e fantascientifico.
Il progresso tecnologico e la diffusione commerciale hanno rapidamente condotto da una parte alla miniaturizzazione dei componenti, trasferendo il computer dalle dimensioni di un armadio a quelle di una valigetta 24 ore, e dall'altra alla riduzione dei costi ed alla conseguente divulgazione del prodotto alla stregua di un comune elettrodomestico.
Si gioca quindi in casa con l'*home-computer*, robot domestico che costa come un buon televisore a colori o, al massimo, come un buon impianto Hi-Fi.
Ma, come si gioca? Il procedimento è analogo a quello dei giochi televisivi da tempo in commercio, ma con una sostanziale differenza: in quelli tutto è programmato e immodificabile, mentre con il home-computer ciascuno può gestire i propri giochi, personalizzare programmi altrui, inventare giochi nuovi.
Per fare ciò non è più necessario appartenere alla ristretta cerchia dei tecnici di programmazione ad alto livello.
Il processo di "volgarizzazione" seguita dai costruttori dei computer ha

Il labirinto dei numeri

1	6	4	1	7	7	5	9	4	6	7	5	9	2	3	3	4	9
6	3	5	3	5	4	6	8	5	6	4	1	3	1	2	7	2	5
2	8	9	8	2	6	3	8	2	5	3	6	7	2	3	5	7	6
4	6	5	2	3	4	7	4	1	3	1	8	8	2	4	3	2	2
7	3	7	4	7	3	9	5	6	4	2	5	6	6	8	3	9	3
1	5	6	1	7	9	8	5	8	9	6	4	7	1	8	5	2	8
8	8	5	4	7	3	1	4	1	2	5	3	4	6	3	1	3	9
8	7	9	3	9	2	4	5	9	7	1	3	2	5	4	2	6	7
3	2	6	5	2	8	3	6	3	4	6	1	8	9	3	7	5	6
5	4	7	6	9	4	5	7	8	5	3	7	3	4	2	1	7	5
6	4	5	7	8	9	8	6	2	1	2	8	9	5	7	5	3	1
6	1	5	8	6	1	8	9	4	6	7	9	5	3	6	5	4	2
9	9	8	1	9	3	6	5	3	6	1	4	2	2	6	3	9	=2

A coloro che sono amanti dei rompicapi o che non riescono a trovare qualcuno con cui giocare, proponiamo un labirinto.
Partendo dal numero 1 e procedendo col passo di Re degli scacchi
si deve passare da un numero all'altro eseguendo una delle quattro operazioni.
Le regole sono le seguenti:
non si possono mai ottenere numeri decimali;
se il numero ottenuto finisce con 7, aggiungere 1 e dividere per 2 proseguendo dalla posizione raggiunta col valore trovato;
se il numero è divisibile per 15, il valore diventa O e si prosegue;
si deve arrivare al numero 2.

Per i più abili: superare durante il percorso il valore 10.000.

necessariamente coinvolto la tecnica di programmazione del computer.
Il colloquio con la macchina si svolge infatti attraverso un vero e proprio "linguaggio" per mezzo del quale si danno al calcolatore le istruzioni per la gestione dei dati immagazzinati nelle sue "memorie".
Generalmente gli home-computer — detti anche personal-computer per accentuare, forse, la caratteristica del rapporto individuale con la macchina — colloquiano in BASIC.
Questo "linguaggio" è stato sviluppato dal Dartmouth College (U.S.A.) alla fine degli anni sessanta e da allora è divenuto uno dei più importanti linguaggi di programmazione. La sua popolarità è aumentata con l'impiego del computer come hobby per la sua peculiare caratteristica di essere "potente" ma facile da imparare e di non richiedere la conoscenza approfondita del funzionamento del computer.
Il nome BASIC deriva da "Beginner All-purpose Symbolic Instruction Code" (Codice simbolico d'istruzioni per principianti, dall'impiego generico) e non deve far pensare ad un linguaggio di scarsa potenza operativa; al contrario, è molto "espressivo" e veramente adatto ad ogni impiego pur essendo accessibile ai neofiti.

Il colloquio, in BASIC, fra l'uomo ed il computer avviene attraverso una tastiera praticamente identica a quella di una macchina da scrivere ed un video che, nei modelli più economici, può essere lo stesso televisore casalingo. Per mezzo della tastiera si danno le istruzioni al computer (programmazione) o si introducono dati richiesti dal programma, nel corso del suo svolgimento.
Sul video si segue, controllando passo per passo, l'inserimento di un programma e, successivamente, si leggono i risultati che il computer ricava dall'esecuzione delle istruzioni contenute nel programma stesso.

Poichè la introduzione di un programma attraverso la tastiera richiede tempo ed attenzione, questa operazione si effettua generalmente una sola volta, la prima. Non appena collaudato, il programma viene registrato su una normale cassetta usando un altrettanto normale registratore portatile. Al momento dell'utilizzo, con lo stesso mezzo, il programma viene riversato nel computer in pochi minuti e senza errori.
Con estrema facilità i programmi possono essere modificati, cancellati e le relative cassette reimpiegate per altre programmazioni allo stesso modo e con la stessa tecnica usata per la musica.
Non ci si trova di fronte quindi a schede "intoccabili" come quelle dei giochi televisivi, ma ad uno strumento flessibile la cui disponibilità alla personalizzazione non ha praticamente limiti.
Per chi considera, il giocare un mezzo efficace per tenere allenato il cervello, l'utilizzazione del computer offre un supporto a tale allenamento anche nella fase della preparazione dei programmi o della personalizzazione di quelli creati da altri.
È difficile proseguire il discorso evitando di utilizzare il linguaggio o meglio il "gergo" dei tecnici che di computer e con il computer vivono tutti i giorni.
Tuttavia vale la pena di tentare la strada della semplificazione traduttiva del gergo se ciò può valere l'acquisto di nuovi adepti.
D'altra parte, come ormai tutti sanno di cosa si tratta quando si parla dei "cavalli" di un motore o dei "watt" di un amplificatore ad alta fedeltà, arriverà il momento in cui tutti conosceranno l'unità di misura della capacità di memoria di un calcolatore. Si tratta di anticipare i tempi.
Quali caratteristiche minime deve avere un home o personal computer per poter gestire programmi di giochi? Prima di tutto deve poter essere programmato in BASIC, poi deve disporre di almeno 16 K di memoria. È da tener presente che la simulazione del gioco degli scacchi richiede non meno di 32 K di memoria, mentre quella dell'Othello può girare da 7 K a 12 K a seconda del livello di sofisticazione del programma.
Infine, il computer deve disporre di tastiera "alfanumerica" identica a quella delle comuni macchine da scrivere, di un video — i più economici possono essere collegati con il televisore domestico senza alcuna modifica — e di un comune registratore per cassette magnetiche.
Avendo tutto questo a disposizione i casi sono due — come sempre nella vita —: o ci si procura le "cassette" di programmi già pronti e ci si limita a "giocare" oppure, ed è questa la strada che il "giocatore" prima o poi si decide a percorrere, si tenta di programmare giochi tradizionali o di nuova creazione.

Il gioco è una simulazione computerizzata della slot machine, infernale aggeggio che tutti, almeno per sentito dire, conoscono. Perchè il programma sia compatibile con i microcomputer non dotati di grafica, le figure che appaiono nelle slot machine — pere, arance, ciliege, ecc. — sono sostituite da caratteri alfabetici maiuscoli. Nulla impedisce che i fortunati possessori di sistemi più dotati arricchiscano il programma di istruzioni grafiche esteticamente più accattivanti.
Il programma, scritto in Basic (8 K), si avvale di tre subroutine: la prima (righe 1000-1080) contiene le regole del gioco; la seconda (righe 3000-3150) provvede alla scelta casuale dei simboli ed a farli apparire sul video; la terza (righe 4000-4180) effettuata il calcolo dei... profitti e delle perdite.
L'importo della puntata massima, indicato nelle righe 190, 350 e 1010, può essere modificato a piacere, così come possono essere variati i moltiplicatori della posta giocata in caso di vincita indicati alle righe 1040 e 1070 delle regole e 4060, 4080, 4100, 4170 del programma vero e proprio.
Volendo, infine, modificare il coefficente di probabilità di apparizione contemporanea di un simbolo rispetto agli altri, è sufficiente introdurlo più di una volta nei DATA (riga 3010) modificando adeguatamente il moltiplicatore del RANDOM (riga 3060); se, ad esempio, il simbolo $ viene ripetuto quattro volte aumentando così i DATA da 10 a 13, la riga 3060 va così riscritta: R = INT (13*RND (1) + £).
L'operazione si conclude introducendo all'inizio del programma, una nuova riga — 30 DIM X$ (13) — per determinare le dimensioni della variabile X$ che appare alle righe 3090 e 3120. Ciò è necessario in quanto tale dimensione è superiore a 10.

```
5 CLS
10 PRINTTAB(12)"******************"
12 PRINTTAB(12)"* SLOT MACHINE  *"
14 PRINTTAB(12)"******************"
35 DIMR(3)
40 PRINT"VUOI LE REGOLE"::INPUT Q$
50 IF Q$="NO"THEN 120
60 GOSUB 1000
120 T=0
130 PRINT
140 PRINT"QUANTO GIOCHI"::INPUT Q
160 IF Q>0 THEN 190
170 PRINT"SENZA GRANO NON SI GIOCA"
180 GOTO 140
190 IF Q<201 THEN 220
200 PRINT"NON TI PARE TROPPO"
210 GOTO 130
220 IF Q>1 THEN 240
230 PRINT"...RISPARMIATORE!"
240 GOSUB 3000
250 GOSUB 4000
260 T=T+Q
270 IF T<0 THEN 340
280 IF T>0 THEN 370
285 PRINT"SEI A ZERO"
290 PRINT"VUOI RITIRARTI"::INPUT Q$
310 IF Q$="NO"THEN 130
320 PRINT"......ARRIVEDERCI"
330 END
340 PRINT"MI DEVI";ABS(T);"LIRE".
350 IF ABS(T)<200 THEN 130
360 GOTO 290
370 PRINT "VINCI":T:"LIRE"
380 GOTO 350
1000 PRINT"QUESTO GIOCO SIMULA LA SLOT MACHINE"
1010 PRINT"PUOI GIOCARE UN MASSIMO DI 200 LIRE"
1020 PRINT"     I SIMBOLI SONO"
1030 PRINT" $ &.? K X W Y J Q £ "
1040 PRINT"  3 x $            20 VOLTE LA POSTA"
1050 PRINT"  3 x £            10 VOLTE LA POSTA"
1060 PRINT"  3 ALTRI SIMBOLI  5 VOLTE LA POSTA"
1070 PRINT"  2 SIMBOLI         2 VOLTE LA POSTA"
1080 RETURN
3000  REM SCELTA DEI SIMBOLI
3010 DATA $,&,?,K,X,W,Y,J,Q,£
3050 FOR I=1 TO 3
3060 R=INT(10*RND(1)+1)
3070 R(I)=R
3080 FOR J=1 TO R
3090 READ X$
3100 NEXT J
3110 RESTORE
3120 PRINTTAB(25)X$:"";
3130 NEXT I
3140 PRINT
3150 RETURN
4000 REM CALCOLO DELLE VINCITE
4010 IF R(1)+R(2)+R(3)=3 THEN 4100
4020 IF R(1)+R(2)+R(3)=30 THEN 4080
4030 FOR I=1 TO 2
4040 IF R(3)<>R(I) THEN 4120
4050 NEXT I
4060 Q=5*Q
4070 RETURN
4080 Q=10*Q
4090 RETURN
4100 Q=20*Q
4110 RETURN
4120 IF R(3)=R(1) THEN 4170
4130 IF R(3)=R(2) THEN 4170
4140 IF R(1)=R(2) THEN 4170
4150 Q=0-Q
4160 RETURN
4170 Q=Q*2
4180 RETURN
```

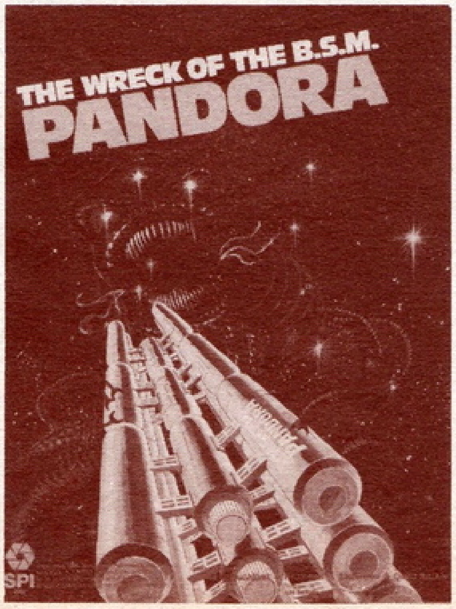
Indicazioni per le scelte d'acquisto

Gli ultimi nati in casa Spi

Le novità d'oltre oceano indicano significativi mutamenti d'indirizzo, a favore di fantasy e fantascienza

di Giovanni Ingellis

Pochissimi possono permettersi il lusso di acquistare tutti i "giochi di guerra" pubblicati in Italia, ed ancora più piccolo è il numero di coloro che riescono a trovare il tempo di "giocarli" effettivamente.
Quindi, per il potenziale acquirente, diventa essenziale il momento della selezione dei titoli più interessanti fra le miriadi di proposte diverse.
Oggetto di questa prima, veloce rassegna, saranno i giochi di una delle più "autorevoli" case: la S.P.I.
I giochi citati, tutti prodotti nel corso dell'ultimo anno, sono in vendita (se non lo sono già) in tutti i più importanti negozi di articoli per hobby, a partire dal mese di dicembre.
I "vecchi" appassionati della produzione di questa casa non potranno non notare il radicale cambiamento di indirizzo avvenuto nel corso dell'ultimo anno.
Sono pressochè scomparsi i giochi "smisurati" ("Bloody April" è, praticamente, l'ultimo Leviatano), e fantasy e fantascienza la fanno ormai da padrone negli austeri (un tempo) locali di Park Avenue. La S.P.I. si è piegata con imprevedibile duttilità alle "solide" ragioni del mercato, e ha dato temporaneamente (?) un calcio ai principi che la rendevano la vestale custode della "filosofia della simulazione".
Infatti, una volta registrato il capovolgimento dei rapporti numerici fra i "fans" delle simulazioni storiche (la ex-maggioranza), e gli appassionati della fantascienza e del fantasy, ha aperto le porte ai settori attualmente sulla cresta dell'onda: il role-playing ed i micro-giochi, e con essi ai "generi" (fantasy e fantascienza) che meglio si addicono alle nuove formule.
Nell'ambito del role-playing (il gioco che stimola l'assunzione, da parte del giocatore, del ruolo di un personaggio fantastico) il catalogo della S.P.I. offre "Dragonquest" (la solita "caccia al drago"), e "Commando" (ovvero "la mistica dell'eroe di serie B hollywoodiano").
Anche se testimoniano un cedimento commerciale, questi due titoli conservano l'impronta del "rigore" S.P.I.
"Dragonquest" è ambientato in un fantastico universo medievaleggiante, ma risulta quasi credibile, perchè sviluppa con logica ferrea le assunzioni più strampalate.
Le imprese degli audaci "commandos" sono invece fruibili in due diverse versioni: quella "storica", che vede due giocatori scontrarsi, in maniera tradizionale, esplorando in modo dettagliato le imprese di Skorzeny o di Lawrence d'Arabia; la versione role-playing permette invece al giocatore di calarsi direttamente nel ruolo del personaggio prescelto, affrontando con esso i rischi ed i tranelli che l'imparziale "game-master" avrà teso sul suo cammino.
Nemmeno il settore dei micro-giochi è parco di novità: grazie a "Demons" l'evocazione delle potenze diaboliche non è più una scienza occulta, per chi ha



giocato "Deathmaze" l'esplorazione delle labirintiche segrete di un castello è ormai un'impresa banale quanto un viaggio in autostrada, gli stessi viaggi nel tempo non costituiscono una novità per chi è aduso a "Timetripper", ed infine chi non è mai stanco di far strage di alieni (che notoriamente impazzano su qualsiasi astronave che si rispetti) può provare a scoperchiare il vaso di "Pandora".
Certo, i soggetti di questi giochi possono sembrare, e forse lo sono, risibili, ma non sono tali il trattamento grafico e soprattutto la meccanica dei singoli giochi.
Chi è invece affezionato al formato "micro", ma non vuole esporsi al pubblico ludibrio, può provare l'ennesima "remake" delle Termopili statunitensi: la battaglia delle Ardenne ("Bulge"), o scatenare il "blitz" del Gruppo d'Armate Nord su Leningrado ("Leningrad"). I due giochini sono divertenti e piuttosto bilanciati.
La ricostruzione della battaglia di Gettysburg effettuata in "Terrible Swift Sword" ha dato la stura, con il suo successo, a quattro nuovi giochi su battaglie della guerra di secessione: "Bloody April" (monumentale e tediosamente complesso, consigliabile solo a chi prevede di trascorrere un certo periodo nelle patrie galere), "Wilson Creek", "Drive on Washington" e "Pea Ridge" (forse il migliore del mazzo).
Coloro che restano freddi dinnanzi alle glorie della guerra civile americana, ma invece si infiammano alla lettura dei tomi della storia della "Grande guerra patriottica" (la II Guerra Mondiale per i Sovietici) saranno sicuramente entusiasti di "Kursk" e "Stalingrad". Ma, attenzione! I due giochi sono notevolmente diversi, pur appartenendo entrambe le battaglie allo stesso periodo ed allo stesso teatro di operazioni.
"Stalingrad" ha una sequenza di gioco originalissima (e per il sovietico, a volte, frustrante), ma anche delle meccaniche di gioco non eccessivamente complesse.
"Kursk", invece, richiede un notevole impegno mentale agli eroi che saranno riusciti a posizionare in maniera corretta i "counters" della disposizione iniziale.
È sicuramente un gioco sconsigliabile ai non iniziati ed a coloro che non hanno un particolare interesse nelle "campagne" del Fronte Orientale. Chi invece vuole sapere tutto o quasi sull'episodio in questione ("Kursk", infatti, non ci dice molto sui gusti musicali dei carristi russi) può risparmiarsi la fatica di imparare il russo, ed acquistare con "Kursk" una delle descrizioni più precise della battaglia.
Terminata velocemente la nostra "parata" di giochi non resta che passare alle cattive notizie.
Stando alle dichiarazioni degli importatori autorizzati, nessuno di questi giochi sarà tradotto, per cui non ci resta che tornare a prendere lezioni private d'inglese e rispolverare il vecchio dizionario.

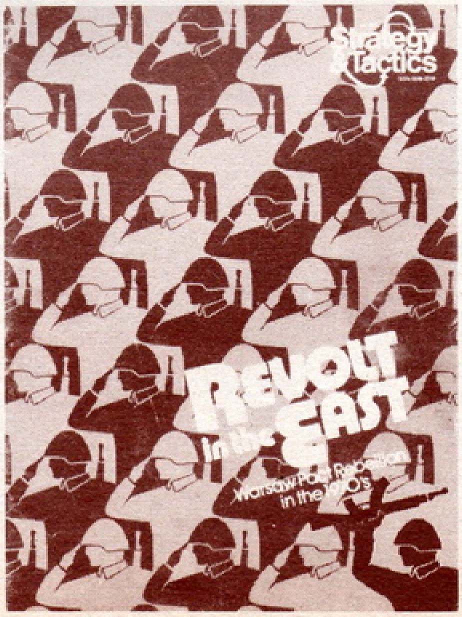
All'EST qualcosa di nuovo

di Sergio Masini

Non siamo in grado di sapere quanto siano diffusi i giochi di simulazione nelle accademie militari sovietiche. Senza dubbio, però, un fatto deve suscitare la curiosità e la diffidenza degli esperti militari del Cremlino: la capacità americana di trasformare in occasione commerciale — e addirittura in gioco — anche gli argomenti



più seri. E poichè sappiamo con certezza quanto gli ambienti ufficiali russi, a differenza dei comuni cittadini, manchino di umorismo e soprattutto di autoironia, i dirigenti sovietici non devono aver apprezzato il numero 56 (Maggio/Giugno 1976) della rivista americana Strategy & Tactics (ed. SPI, New York) che conteneva il gioco *Revolt in the East,* "Rivolta all'Est" (Europa, naturalmente).
Ora che la situazione in Polonia è diventata piuttosto incandescente, un gioco come questo torna di attualità, anche se per gli italiani è da classificare fra gli "introvabili" (segnaliamo comunque che gli abbonati a Strategy & Tactics possono acquistare il gioco con la rivista in cui era contenuto al prezzo stracciatissimo di dollari 2,49 più le spese di spedizione più la pazienza necessaria per aspettare vari mesi...)
Come dice il titolo e come specifica ulteriormente il sottotitolo ("Ribellione del Patto di Varsavia negli anni Settanta"), *Revolt in the East* è una simulazione, agile e facile da giocare, di ciò che accadrebbe se quelli che negli anni '60 erano definiti "paesi satelliti" si ribellassero apertamente all'autorità dell'Unione Sovietica e fossero, in aggiunta, sostenuti dall'intervento diretto delle truppe NATO. Un gioco, dunque, che sfiora i confini della fantascienza e si basa su tre ipotesi difficilmente realizzabili:
1) che i paesi socialisti dell'Europa Orientale, a cominciare dalla Repubblica Democratica Tedesca, arrivino al punto da imbastire una rivolta in armi contro l'URSS, con la piena collaborazione di tutti i quadri militari;
2) che la NATO, per appoggiare la rivolta, sia in grado di trasformarsi all'istante in uno strumento offensivo, quando tutta la sua "filosofia" è basata sulla difesa;
3) che l'Unione Sovietica, di fronte a una simile decisione da parte dell'Occidente, rinunci all'uso di deterrenti decisivi, come l'arma atomica.
Queste limitazioni non hanno certo favorito la "fortuna" di *Revolt in the East,* che pure si basa su un discreto lavoro di ricerca e in tre scenari aggiuntivi contempla anche altre ipotesi di scontro: una guerra civile in Jugoslavia (data prevista, con un certo pessimismo: estate del 1978) e gli interventi NATO (che ovviamente non si verificarono) nel 1956 in Ungheria e nel 1968 in Cecoslovacchia.



Pur con i suoi limiti, comunque, *Revolt in the East* può costituire un interessante banco di prova per verificare "cosa accadrebbe, se..."
Il "se", nel nostro caso, è ovviamente rappresentato dall'invasione delle truppe sovietiche per "normalizzare" la situazione interna polacca. Il nostro gioco prevede, in verità, una forma di reazione a catena basata sul calcolo delle probabilità, in base alla quale certe nazioni entrano in rivolta più facilmente delle altre, e l'incremento delle sommosse fa germogliare altre sommosse. Eliminiamo questa procedura, consideriamo "in rivolta" la sola Polonia con le forze armate fedeli al governo nazionale ed escludiamo qualunque forma "attiva" di intervento NATO. Ebbene, emergono dal gioco i seguenti risultati:

1) l'URSS deve impegnare tutte, o quasi tutte, le sue divisioni di stanza nello scacchiere occidentale per sottomettere la Polonia in tempi ragionevolmente brevi;

2) anche con queste premesse, l'operazione richiede almeno due settimane (due turni di gioco);

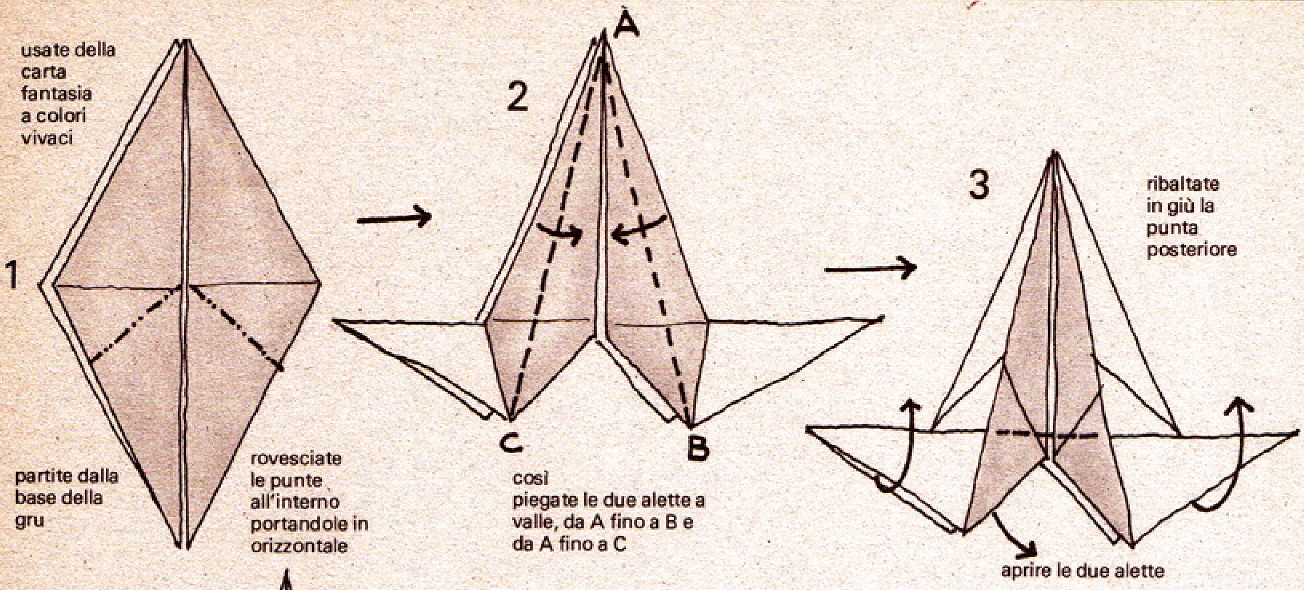
3) non è affatto un'operazione indolore (la media è di 1-2 grandi unità sovietiche eliminate, come conseguenza di scambi) annientare tutto l'esercito polacco e sottomettere completamente le città (che il gioco considera centri fondamentali di agitazione e di lotta).

Se poi si introducono nel gioco alcune varianti plausibili, come la formazione di unità partigiane, l'attrito causato dalle difficoltà di rifornimento, crescenti problemi di politica interna nella madrepatria, e magari sbarchi di volontari filopolacchi sulla costa del Baltico, ci si avvede che l'applicazione della "dottrina Breznev" in Polonia è un affare alquanto più complesso dell'invasione della Cecoslovacchia o della stessa Ungheria.

Naturalmente, se contro tutte le previsioni la NATO dovesse intervenire in appoggio della Polonia invasa, dovrebbero essere messi in conto elementi che il gioco non considera: non è affatto detto, ad esempio, che la Francia sia disposta a fornire le unità che appaiono sulla tabella dei rifornimenti, o che la Germania Federale si lasci indurre a mandare all'aria tutta la sua Östpolitik gettando per di più nella fornace truppe indubbiamente ottime, ma non si sa quanto ben accolte da popolazioni che ricordano ancora le invasioni della Germania nazista.

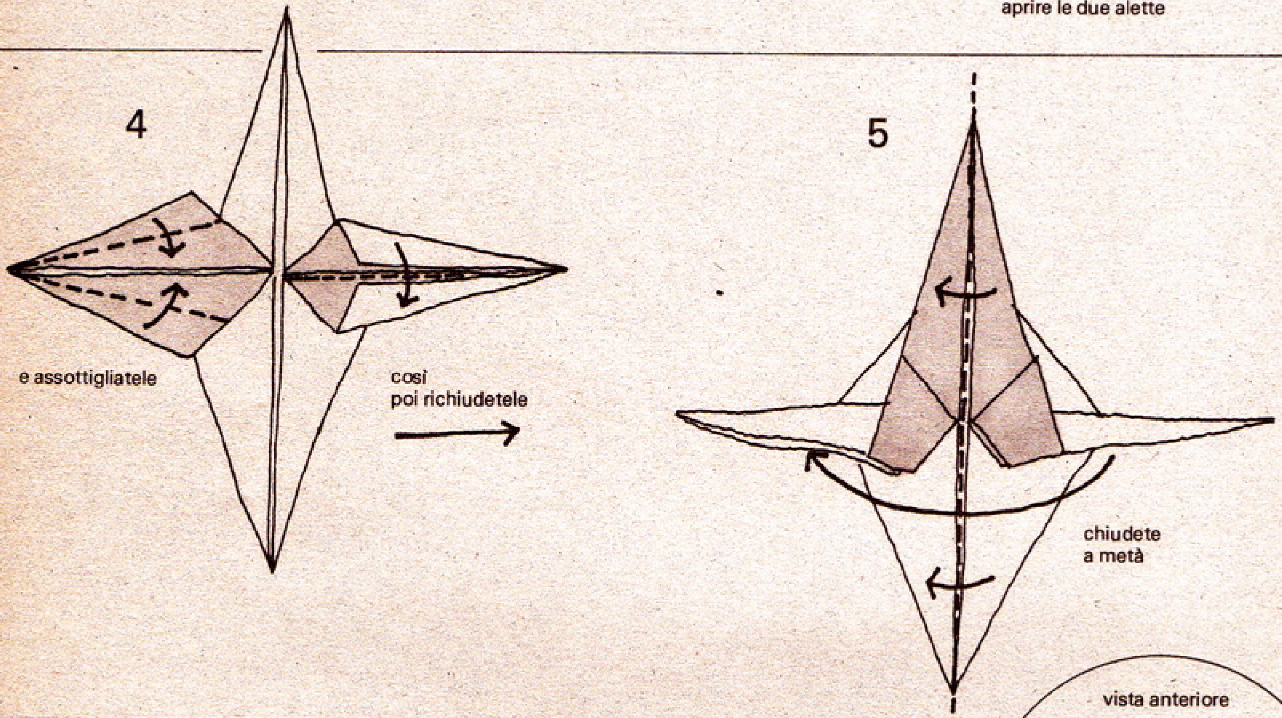
Insomma, *Revolt in the East* è senz'altro un gioco "datato", basato su alcuni presupposti errati. Tuttavia, giocandolo, ci si rende conto del perchè i grandi spiegamenti di truppe sui confini polacchi abbiano avuto un valore più che altro psicologico e del perchè, persino nel momento più "caldo", la NATO abbia escluso un proprio intervento diretto. Per il momento, le superpotenze preferiscono combattere con altri mezzi o, al limite, impegnarsi su scacchieri secondari. E magari, senza dirlo troppo in giro, i rispettivi "alti gradi" sono rinchiusi da qualche parte a tirare i dadi su un gioco di simulazione.

C



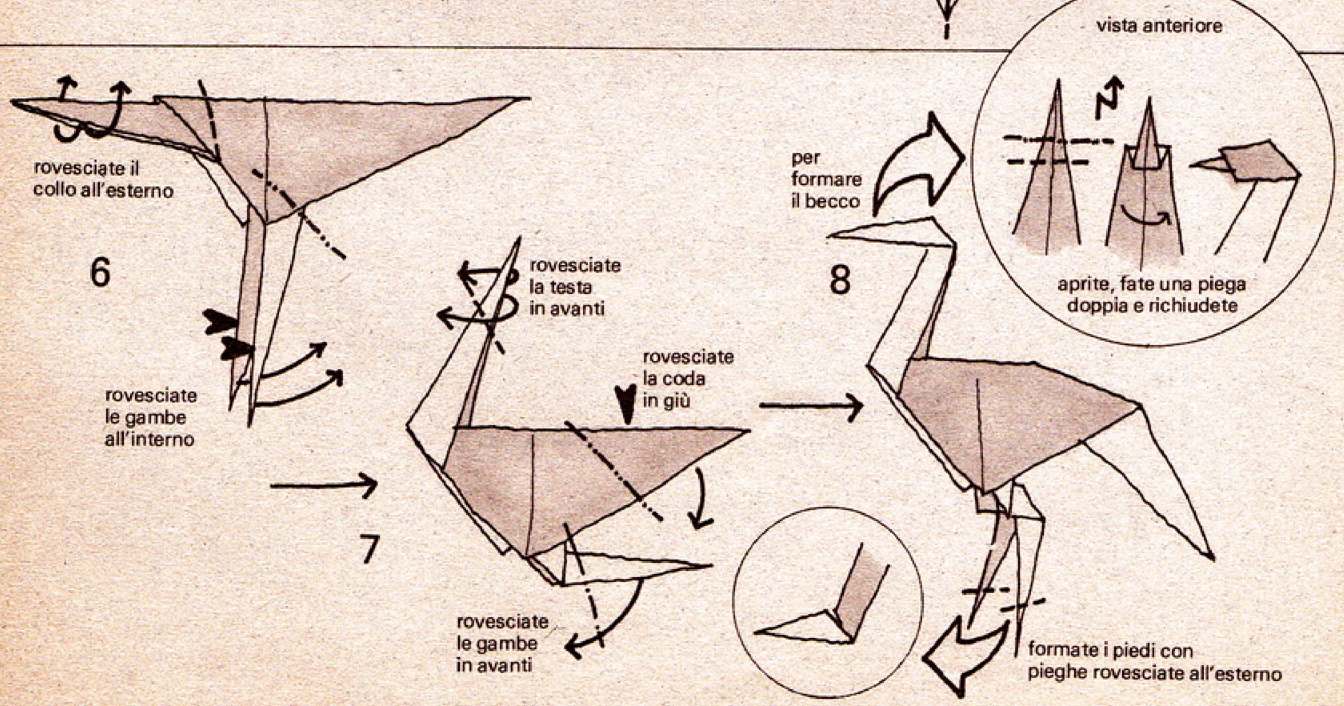
usate della carta fantasia a colori vivaci
1
partite dalla base della gru
rovesciate le punte all'interno portandole in orizzontale
2
A
C
B
così piegate le due alette a valle, da A fino a B e da A fino a C
3
ribaltate in giù la punta posteriore
aprire le due alette

C

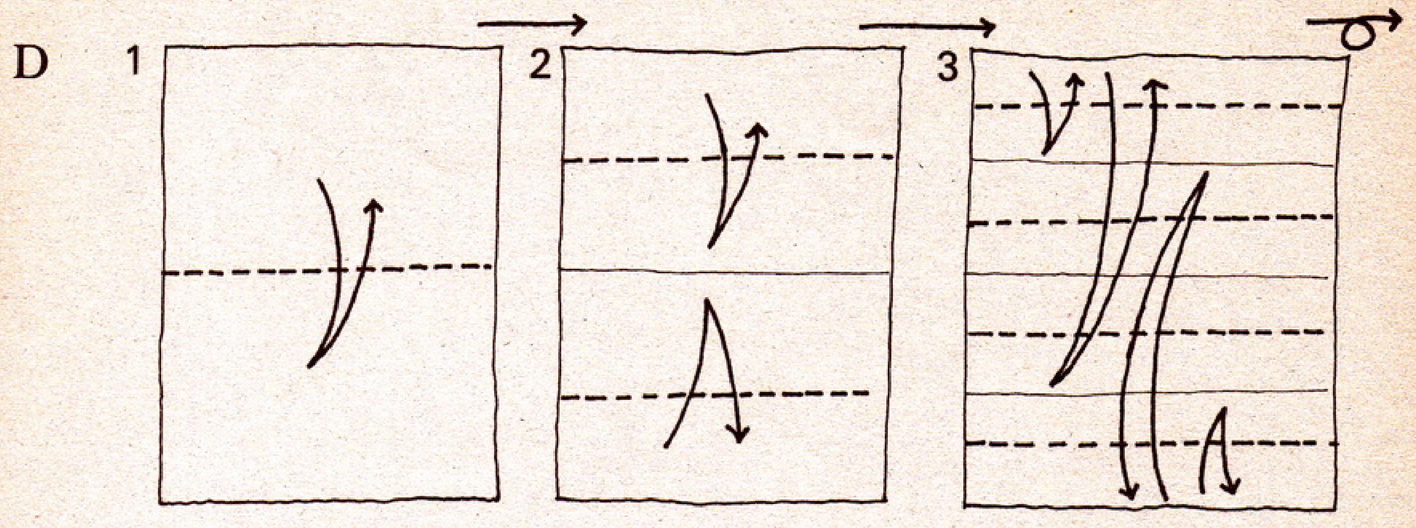


4
e assottigliatele
così poi richiudetele
5
chiudete a metà

C



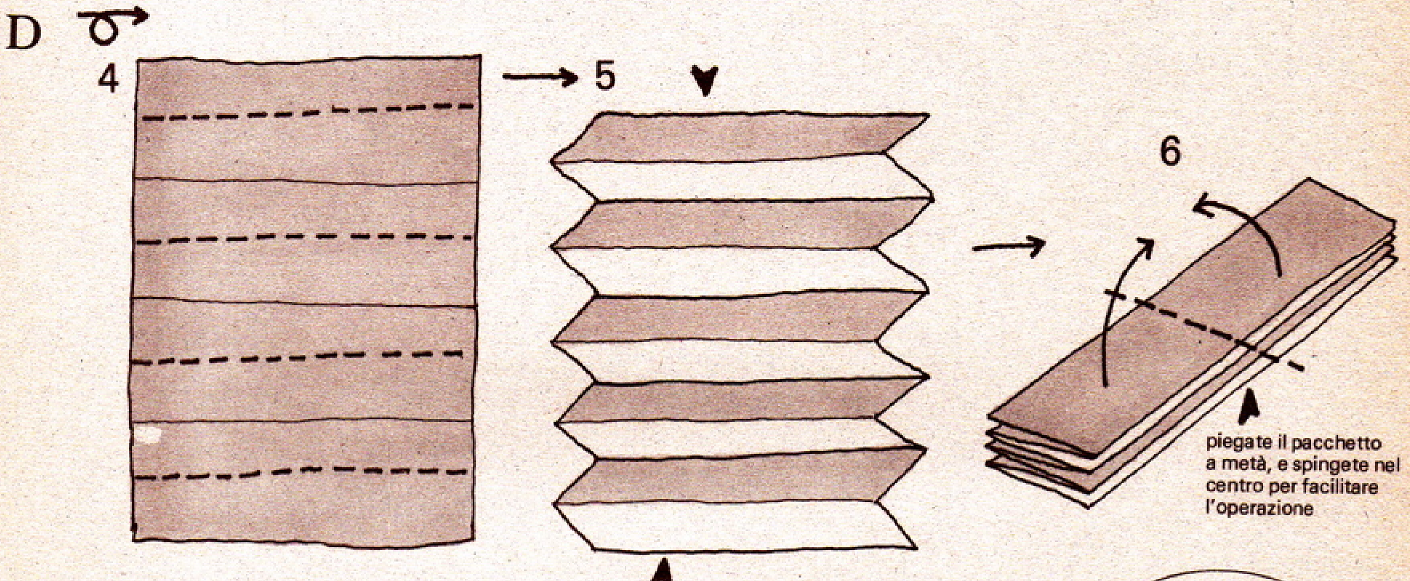
rovesciate il collo all'esterno
6
rovesciate le gambe all'interno
rovesciate la testa in avanti
rovesciate la coda in giù
7
rovesciate le gambe in avanti
per formare il becco
8
vista anteriore
aprite, fate una piega doppia e richiudete
formate i piedi con pieghe rovesciate all'esterno



piegate a metà e riaprite

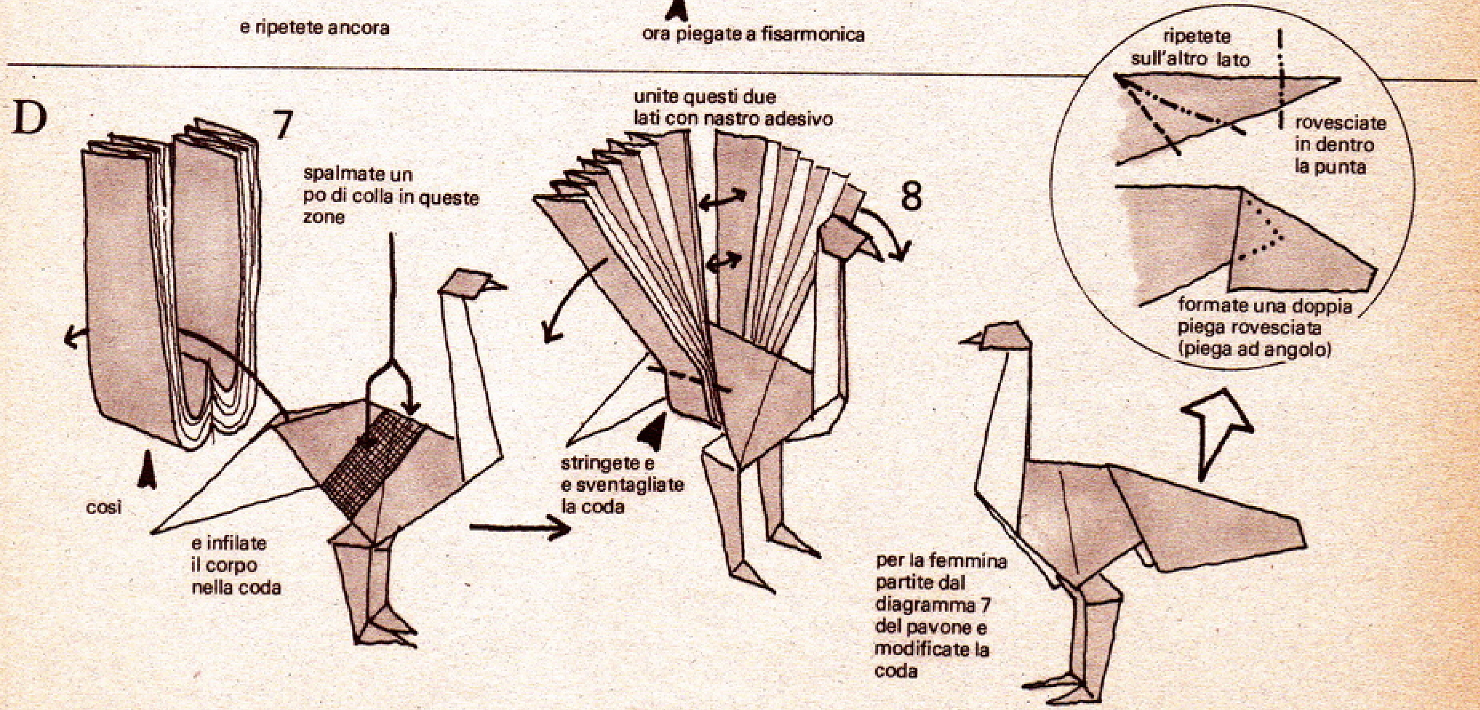
piegate i lati al centro e riaprite

ripetete il procedimento,
poi voltate il foglio



e ripetete ancora

ora piegate a fisarmonica



Con Giulio Cesare alla battaglia di Alesia

Chi ricorda il *De Bello Gallico* di Giulio Cesare ricorderà anche l'assedio e la battaglia di Alesia. Il condottiero romano, dopo aver intrappolato in questa città i ribelli di Vercingetorige, circa ottantamila uomini, si trovò a sua volta assediato da un forza di salvataggio di duecentocinquantamila nemici. I romani erano circa cinquantacinquemila: eppure vinsero. Ma come?
Per chi non si accontenta dello scarno resoconto di Cesare e vuole rivivere sul campo di battaglia i suoi problemi (e quelli di Vercingetorige), la Avalon Hill di Baltimora ha realizzato *Caesar - La battaglia di Alesia*. Il gioco — da tempo in circolazione anche in Italia, tradotto — riproduce sulla mappa la città di Alesia e il doppio circuito di fortificazioni costruite dai Romani verso di essa e verso l'esterno, contro il contingente gallico di soccorso.
I giocatori, da due a quattro, hanno a disposizione più di quattrocento contrassegni, che rappresentano le forze romane a livello di coorti e le forze galliche a livello di "gruppi di battaglia". La suddivisione dei contrassegni è il primo elemento equilibratore del gioco: i Romani, benchè il rapporto di forze numerico fosse di almeno sei a uno, contano più di centocinquanta unità contro le duecentodieci dei Galli, in considerazione della maggiore qualità delle loro truppe.
Il secondo elemento equilibratore è costituito dalle regole, che causano regolarmente un vero massacro di unità galliche, eliminate dal tiro delle catapulte e degli arcieri nemici o dalle stesse difese dei trinceramenti romani (si vedano per questo le pagine del *De Bello Gallico*).
Tuttavia i Galli possono vincere. A parte le regole facoltative, basate su fatti che avrebbero potuto verificarsi e che possono dare qualche vantaggio ai giocatori meno abili, i Galli per vincere non hanno bisogno di schiacciare i Romani, ma solo di liberare Vercingetorige assediato in Alesia, aprendo coi loro assalti un varco sufficiente per farlo sfuggire all'accerchiamento.
I Romani non possono sapere da che parte i Galli attaccheranno, e le loro linee sono troppo estese per poterle difendere in qualsiasi punto con forze adeguate. I Galli dunque lanciano attacchi dall'esterno e dall'interno e i Romani cercano di tappare le falle sfruttando i vantaggi della migliore organizzazione e della maggiore velocità delle loro truppe.
La simulazione copre il tempo reale degli ultimi due giorni dell'assedio, quelli della battaglia decisiva, per un totale di venti turni, che possono essere di meno se Vercingetorige esce dal campo o se i Romani riescono ad eliminarlo durante un suo tentativo di fuga. Chi ha fretta o poco tempo a disposizione è avvertito: se si arriva fino al ventesimo turno il gioco può durare anche cinque ore (ma la maggioranza dei giocatori fortunatamente non se ne accorge).

L'artiglieria italiana nel 1940

di Marco Donadoni

Abbiamo parlato nel numero 1 di *Pergioco* della struttura globale dell'Esercito Italiano, generalizzando necessariamente alcune parti, ed in special modo quella riguardante l'Artiglieria.
Volendo ora scendere più in particolare, possiamo innanzitutto considerare le percentuali di artiglieria, suddivisa in piccolo, medio e grosso calibro, presenti nei vari Gruppi d'Armata.
Considerando che, per esempio, l'armamento del Gruppo d'Armate Est (quello più immediatamente impegnato nel 1940) consisteva in 946 pezzi d'artiglieria suddivisi in 328 di medio calibro e 618 di piccolo, mentre in quello alle dipendenze del Gruppo d'Armate Ovest, su 2949 pezzi 1922 erano di piccolo calibro e 19 di grosso, possiamo arrivare a percentuali di questo tipo: per ogni Gruppo d'Armate l'1% era costituito da pezzi di grosso calibro (soprattutto nelle opere di fortificazione), il 35% era di medio calibro e il 64% era di grosso.
L'arma base alle dipendenze dei vari Corpi d'Armata erano i cannoni da 105/28 e gli obici da 149/12 e 149/13.
A tutti questi pezzi si devono poi naturalmente aggiungere i mortai da 45 e da 81, in rapporto quasi sempre di 3 a 1, che venivano, come del resto oggi, considerati in forza ai vari reparti e non dipendenti quindi direttamente da Comandi superiori.
Per quanto riguarda poi le singole caratteristiche dei vari pezzi, si può fare riferimento allo schema qui inserito che ne indicherà peso (in batteria), calibro, peso del proietto e gittata massima.

TIPO	CALIBRO	PESO (in Kg.)	PESO DEL PROIETTO (in Kg.)	GITTATA (in M.)
CANNONE	65/17	350	4,2	6000
OBICE	75/13	600	6,5	6800
CANNONE	75/27	1100	6,5	8400
OBICE	100/17	1400	13	8200
CANNONE	105/28	2500	16	11400
OBICE	149/12	2300	41	6800
OBICE SK	149/12	2800	41	8200
CANNONE	149/35	8200	41	12900
OBICE	152/13	3700	45	9500
CANNONE	152/37	13000	46	20000
MORTAIO	218/8	7800	100	8400
MORTAIO	250/9	11800	220	9100
MORTAIO	305/10	23000	320	12300
OBICE	305/17	33800	350	14600

Illusionisti con gli Origami

a cura di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Nel numero di dicembre di Pergioco abbiamo cercato di classificare l'origami fra i giochi "individuali" o fra quelli "collettivi", ed abbiamo concluso che una tale distinzione non è possibile in questo caso.
L'appassionato piegatore di carta, anche se ama fare i suoi modelli in perfetta e beata solitudine, inevitabilmente vorrà poi *mostrare* i risultati del suo *hobby,* avrà cioè bisogno di un *pubblico*. Non si tratta di puro esibizionismo, o almeno non solo di quello: l'origamista, infatti, rimane egli stesso stupito dei risultati che un semplice foglio di carta gli permette di ottenere con una serie di piegature, e non si lascia sfuggire la soddisfazione di comunicare agli altri questa *Magia*. Non ci sono trucchi, quindi è pura magia, non illusionismo, e chi ha la possibilità di accertarsene può ammalarsi di origami e non guarirne più. Per gli amatori dei giochi di parole, è evidente che il logogrifo più ovvio di "origami" è "mago"...
Una delle caratteristiche che distinguono l'origami dalle altre arti figurative è il fatto che chiunque, pur se *non* particolarmente dotato, può creare, giocando con la carta, dei modelli esteticamente validi: risultato che difficilmente raggiungerebbe applicandosi, ad esempio, al disegno o alla scultura. Anche eseguendo un modello di altri, l'origamista si sente per un momento *creatore* egli stesso, una sensazione che in altre attività è riservata solo a pochi eletti. Ed anche questo è magia.
Del resto, la piegatura della carta può essere anche illusionismo e spettacolo. Fin dai primi anni del 18° secolo si diffuse in Europa una curiosa "routine" di prestidigitazione nota in Inghilterra come "troublewit" ed in Francia come "papier multiforme": essa consisteva nello sventagliare in vari modi un foglio di carta opportunamente pieghettato a fisarmonica, formando in pochi secondi una serie di fantasiose figure: lanterne, fontane, archi, ecc. Nella seconda metà dell'Ottocento, furono gli illusionisti orientali ad introdurre in occidente il più famoso dei modelli origami, l'*uccellino che batte le ali* (vedi *Pergioco* n. 1, ottobre 1980). Fra i più noti creatori e cultori di origami figurano anche due illusionisti di fama mondiale, recentemente scomparsi: l'argentino Carlos Corda e l'inglese Robert Harbin (autore di molti libri di origami fra cui "Origami, l'arte di piegare la carta", edito in italiano da Sansoni).

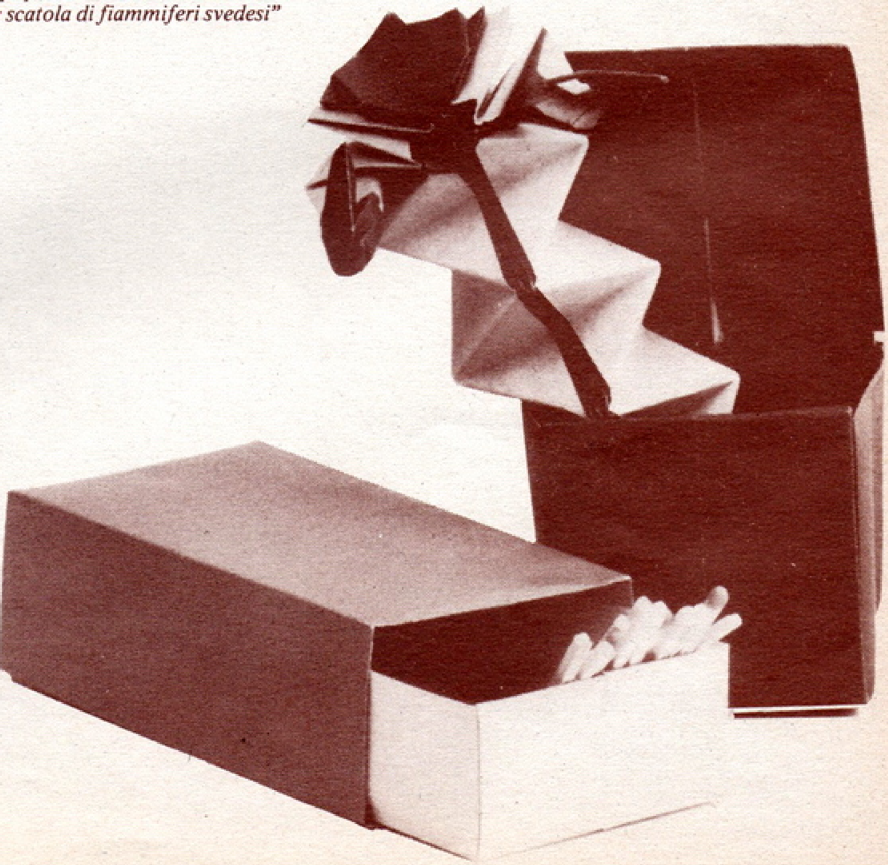
Alcuni creatori di origami occidentali, veri virtuosi della carta, hanno prodotto con *un solo foglio* dei capolavori di ingegneria ai limiti dell'incredibile. Valgano ad esempio i modelli riprodotti in queste foto; il *pupazzo a molla nella scatola* dell'inglese Max Hulme, e la *scatola di fiammiferi svedesi* che si apre da entrambe le parti, dell'americano Fred Rohm. Non ve ne diamo le istruzioni, perchè troppo difficili (chi volesse cimentarsi in queste ed altre imprese può scrivere al Centro Diffusioni Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze): vi proponiamo invece dei modelli più semplici, adatti per stupire gli amici e far divertire i bambini.

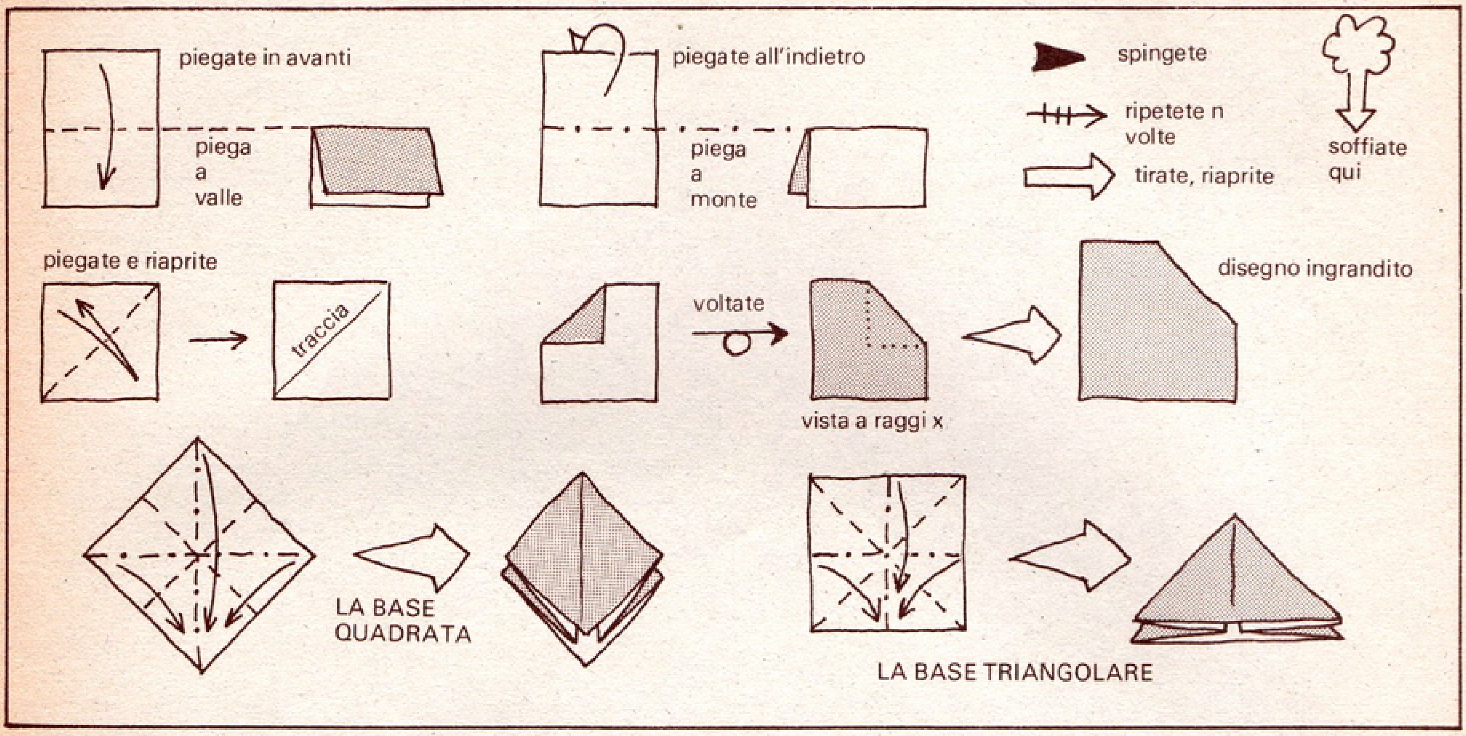
Il ribaltino magico
Questo modello semplicissimo, di Seiryo Takegawa, va realizzato in carta non troppo rigida e piuttosto sottile (va bene quella da regali), di 15-18 cm di lato. Provatelo prima da soli per evitare brutte figure, perchè nell'ultimo passaggio c'è il rischio di strappare la carta. Il massimo del *suspense* si ottiene se il modello si muove molto lentamente, a piccoli scatti, ed impiega oltre 10 secondi per mettersi in posizione verticale. Se si alza immediatamente o rimane del tutto inerte, riprendetelo con fare disinvolto, riaprite e richiudete le ultime tre pieghe, e provate di nuovo. Prima o poi il successo è assicurato. Vi proponiamo una gara: tutti i partecipanti fanno partire il loro ribaltino nello stesso momento, e vince il ribaltino che "salta" per ultimo entro un tempo determinato (per esempio due minuti). Il vincitore della prima *manche* sceglie la durata di gara per la seconda, e così via. In pratica, il tempo utile più breve è di circa quindici secondi, il più lungo può essere anche di tre o quattro giorni... se avete pazienza!

Il ta-rum-te-tum
Anche questo modello è di Seiryo Takegawa, ed è pubblicato (come il precedente) in diversi libri fra cui "Kawaii origami" (Sanrio, Tkyo). Esegue una perfetta capriola solo se poggiato sul tavolo dalla parte giusta: se posto al contrario, si rifiuta ostinatamente di ruzzolare. Sfidate gli amici a farlo funzionare: con un po' di abilità, potrete facilmente imbrogliarli... finchè non scoprono il trucco!

Il cane che abbaia
È un simpatico "modello in movimento" di paul Jackson: muove la testa e apre la bocca tirandolo per la coda, e potete migliorarne l'effetto doppiandolo con opportuni "bau, bau!"

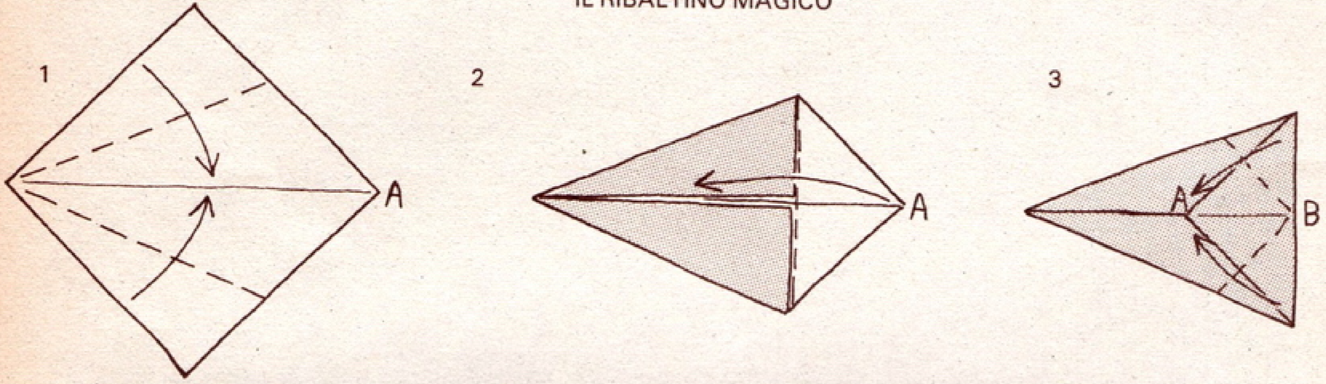
"il pupazzo a molla nella scatola" e "la scatola di fiammiferi svedesi"

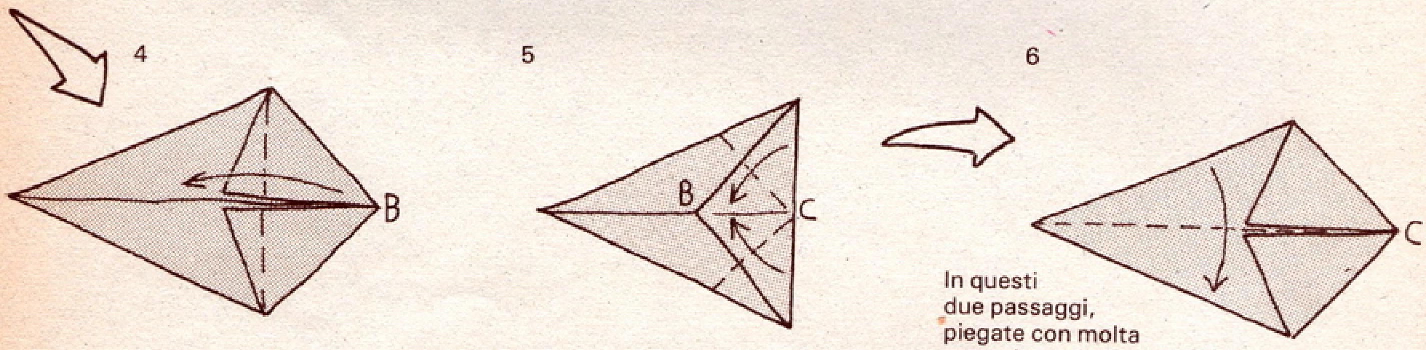




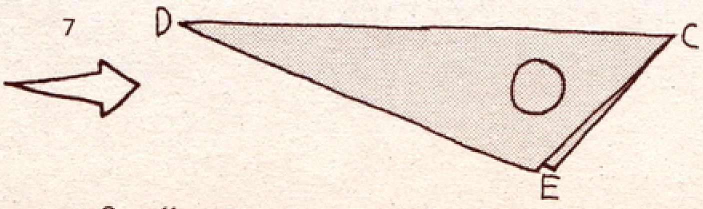
IL MULTIFORM - Modelli tradizionali

IL RIBALTINO MAGICO

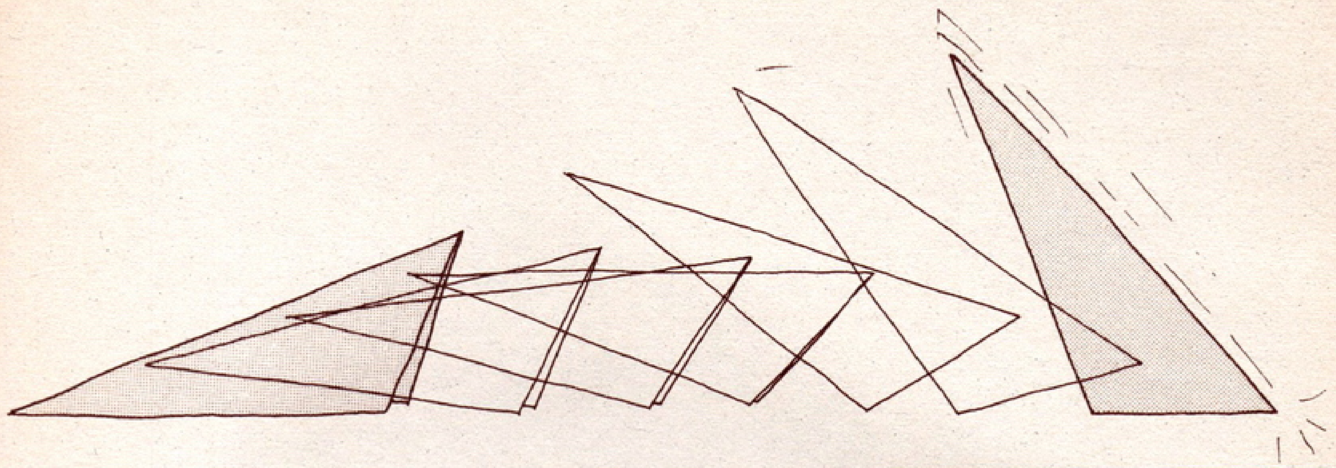




In questi
due passaggi,
piegate con molta
attenzione. Se la carta si
strappa nel punto C, riprovate
con un foglio più sottile.

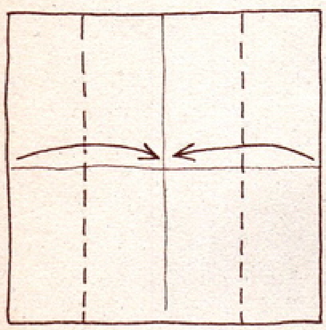


Ora afferrate
delicatamente con due dita
nel punto indicato con un cerchio.
Appoggiate il lato DE su un piano liscio, e lasciate andare lentamente

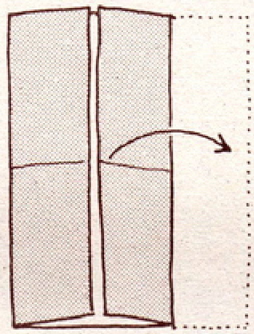


IL TA-RUM-TE-TUM

1

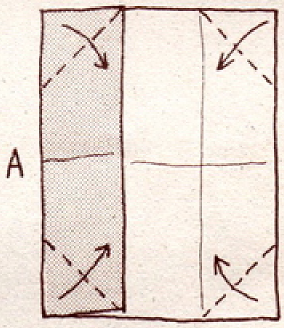


2

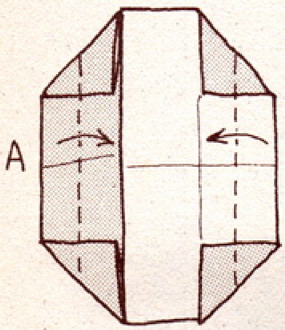


riaprite solo una metà

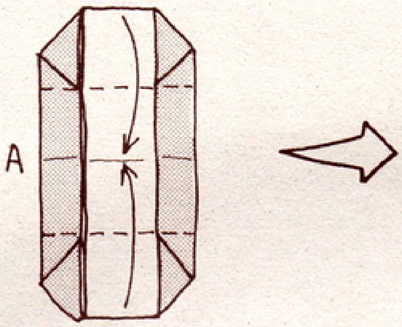
3



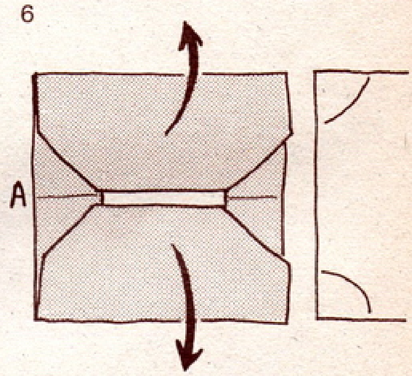
4



5

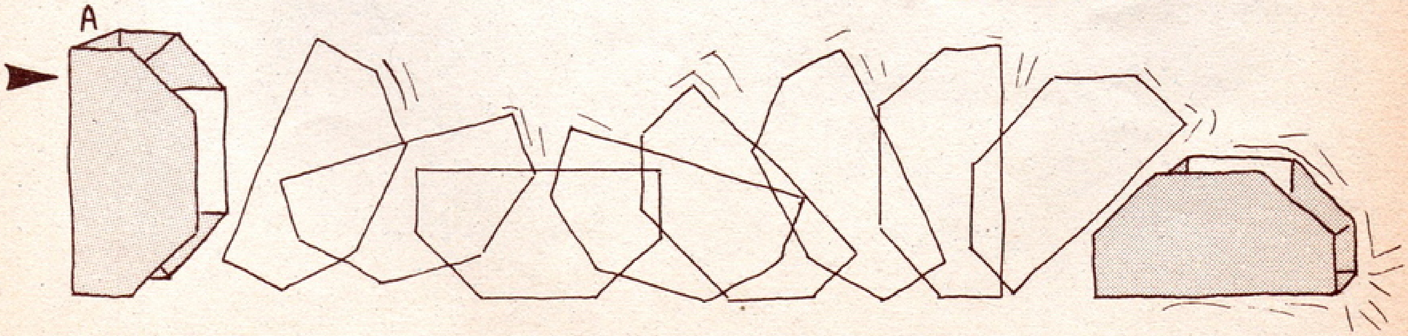


6



sollevate le
due alette a 90°,
poi appoggiate su un piano ruvido,
con il lato A in alto.

7



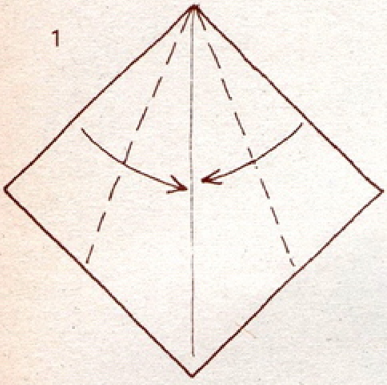
ora spingete con un dito,
fino a sbilanciare il
modello.

TA - RUM - TE - TUM!

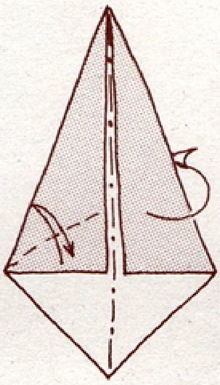
Riprovate con il lato A in basso!

IL CANE CHE ABBAIA

1

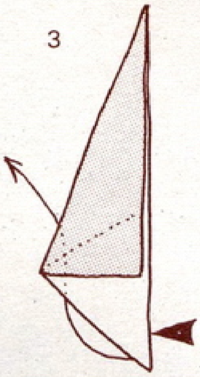


2



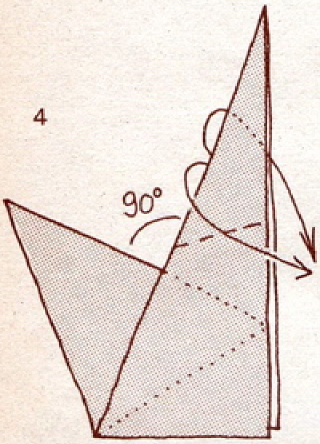
piegate
a metà

3



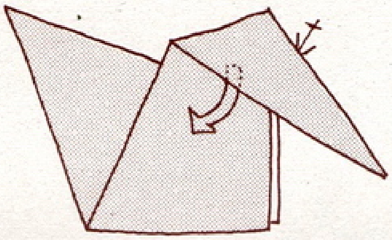
rovesciate la punta
all'interno

4



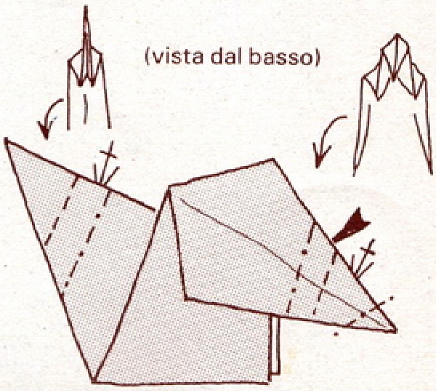
rovesciate la punta
all'esterno

5



tirate in fuori uno
strato di carta,
e schiacciate

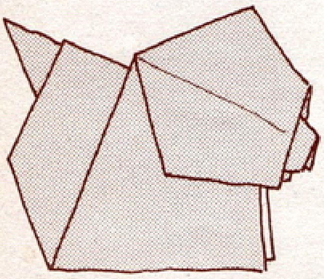
6



formate la testa
e la coda

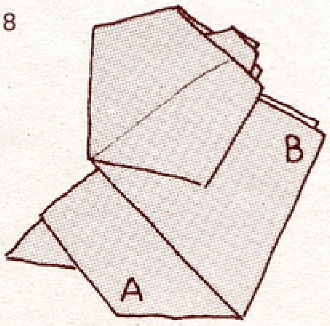
IL CANE

7



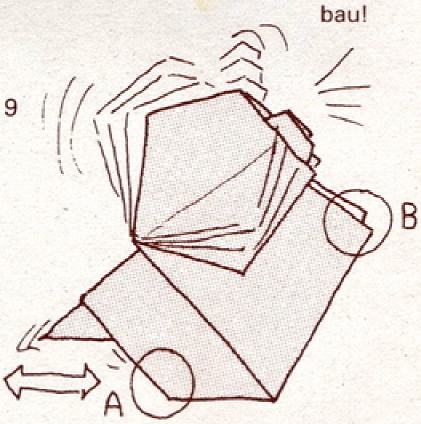
accucciato...

8



...e in piedi.
Afferrate nei punti
A e B, e tenendo
fermo B tirate
leggermente A.

9



Giochi letterari: un puzzle d'autore

di Maria Stella Sernas

Fu il 15 di giugno del 1767 che Cosimo Piovasco di Rondò, mio fratello, sedette per l'ultima volta in mezzo a noi. Tutti ormai lo chiamavano don Ciccio. Il nostro tempo è essenzialmente tragico, quindi ci rifiutiamo di prenderlo tragicamente. La tomba era grande, massiccia, proprio imponente: una specie di tempio vagamente antico e vagamente orientale, come se ne vedeva nelle scenografie dell'Aida e del Nabucco in voga nei nostri teatri d'opera fino a pochi anni fa. La recita quotidiana del Rosario era finita. Con calma, lentamente, rimisi mio padre nel cassetto. Tutte le famiglie felici si assomigliano fra loro, ogni famiglia è infelice a modo suo. Già verso la mezzanotte alcune persone si alzarono: s'inchinarono, si strinsero le mani, dissero che era stato bello e passarono poi dall'ampia porta per infilarsi il cappotto. Padre Angel si sollevò con uno sforzo solenne. Mara sbadigliò. Ha cantato il gallo del carbonaio, si è spenta la lanterna dell'albero Cervia. Piove a dirotto da sempre, senza interruzioni nè rallentamenti. Ombrellini Ombrellini Ombrellini. Cha faccia bello o brutto tempo, è mia abitudine andare a passeggiare, verso le cinque di sera, al Palais Royal: sono io colui che si vede sempre solo, pensoso, sulla panca di Argenson. Sull'Atlantico un minimo barometrico avanzava in direzione orientale incontro a un massimo incombente sulla Russia, e non mostrava per il momento alcuna tendenza a schivarlo spostandosi verso nord. Era impossibile passeggiare quel giorno.
Il locale che, nella mia abitazione, ho adibito a studio, è una "conclusione". Dalla mia finestra vedo la strada fonda, solenne, massiccia. Vidi, allungato sul ciglio della strada, un toro di una incredibile bellezza.
L'avvocato aprì una porta. Solenne, paffuto, Buck Mulligan comparve dall'alto delle scale, portando un bacile di schiuma su cui erano posati in croce uno specchio e un rasoio. Non so perchè, in quel momento mi voltai. Debbo la scoperta di Uqbar alla congiunzione di uno specchio e di un'enciclopedia. Più che altro io sono un compilatore. "C'è un errore che fanno gli scrittori" continuò Giovanna. Per scrivere la storia della vita, bisogna prima aver vissuto. Quando un editore inglese mi ha chiesto di scrivere un libro, non sapevo che chiede di scrivere un libro a ogni donna che incontra.
"Intrigante! Subdolo! Fedifrago! Vile! Ecco come mantiene le promesse!"
"In altre parole tu mi credi un mascalzone" disse l'uomo con la paglietta in testa e la coccarda rossa all'occhiello. I Trotta erano un recente lignaggio. Malgrado i dolori, malgrado le lacrime, malgrado la disperazione e, in certi momenti, la voglia di farla finita con tutti e con tutto, non solo non sapeva odiarli e maledirli, ma sapeva solo adorarli. Negli anni più vulnerabili della mia esistenza mio padre mi dette un consiglio che non mi è mai più uscito di mente. Sotto certi aspetti ci sono nella vita poche ore più piacevoli di quelle dedicate alla cerimonia del tè del pomeriggio. Gli anni più belli della mia infanzia li ho passati nella casa di via Paisiello. Il mio più lontano ricordo è intinto di rosso.
Da ragazzo vissi sempre con la testa piena di vento. Ben presto cominciai ad amare e ben alto posi subito le mie mire. L'edera s'attacca al primo albero che trova; ecco in poche parole la storia dell'amore. Sognai l'altra notte che tornavo a Manderley. A qualunque ora ti fossi svegliato avresti sentito il socchiudersi di una porta. Una donna che si chiamava Adriana si alzò nella sua casa nuova. Arrivò a casa nostra una domenica di novembre del 189... A quanto sembra sto perdendo la memoria. La miglior cosa sarebbe scrivere gli avvenimenti giorno per giorno. Il buon senso è la cosa meglio distribuita a questo mondo, dato che ciascuno pensa di esserne provvisto. Avrei desiderato che mio padre o mia madre, o meglio tutti e due, giacchè entrambi vi erano egualmente tenuti, avessero badato a quello che facevano, quando mi generarono. Questo è ciò che ho raccontato al mio dentista.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

Quattordici poeti per un sonetto

I lettori che attendono la pubblicazione della classifica relativa al "pentathlon" natalizio, dovranno portare pazienza e attendere marzo. Le poste "di Natale" praticano infatti il "decathlon" del ritardo.
Così, dopo il "caotico e metafisico" testo approntato da Maria Stella Sernas cucendo le frasi iniziali di 46 romanzi (dico 46 perchè, nel collage, si trova anche l'*incipit* di un classico della filosofia) ho pensato di utilizzare il poco spazio rimasto restando in tema, vale a dire proponendo il primo sonetto-collage realizzato da un lettore.
Del sonetto-collage si era parlato a dicembre. Ricordate? Si trattava di costruire un componimento di 14 versi (due quartine e due terzine) con i versi di vari sonetti, ciascuno dei quali di autore diverso. Il sonetto-collage poteva avere due svolgimenti: uno più semplice, in cui ci si limitava a trovare le rime, e l'altro più complesso, in cui si ricostruiva un sonetto "nuovo", che avesse un senso.
Franco Lucio Schiavetto di Roma ha seguito la seconda strada, realizzando un sonetto di notevole bellezza rimato abba-abba-cde-cde. Inoltre, le iniziali dei versi formano un acrostico che "firma" la composizione. Ecco, dunque, il sonetto:

Sì piena di beltade e di valore
Che indugi ormai se il tuo induglar m'irrìta?
***H**anno del mondo ogni vertù sbandita*
*(**I**o non posso celar lo mio dolore).*

***A**rsero d'immortal raggio il mio core,*
***V**estir zendadi di bella partita,*
***E** l'anima gentil quasi invilita*
***T**rattiam di nostra donna ormai, Signore.*

***T**u m'hai sì piena di dolor la mente*
***O**nd'io mi moro, ca non mi degna audire.*
***F**era possanza nell'amor reposa,*

***E** de fuor pianse e mostrosse dolente,*
***C**hé la gente si sforza di mal dire:*
***E** quest'è de l'amor la propria cosa.*

Gli autori dei versi sono, di seguito: Guido Guinizzelli, Vittorio Alfieri, Francesco Petrarca, Cino da Pistoia, Ugo Foscolo, Folgore da S. Gimignano, Giovanni Boccaccio, Dante, Guido Cavalcanti, anonimo della Scuola Siciliana, Rinaldo d'Aquino, Antonio da Ferrara, Giacomo da Lentini e il Maestro Torreggiano.
Spero che questo primo esempio sproni altri lettori a realizzare nuovi sonetti. Per i meno esperti (o per i più pigri) segnalo un'antologia pubblicata di recente da Mursia: *Il sonetto*, a cura di Giovanni Getto e Edoardo Sanguineti, con una scelta di 500 sonetti dal Duecento al Novecento. Sarà senz'altro di valido aiuto.

Scarabeo vicini al primo traguardo

Ecco la classifica della gara di Scarabeo aggiornata al novembre.
È bene ricordare che questa gara si è chiusa a dicembre (era articolata su tre mesi). Proprio in questi giorni stiamo stilando la classifica finale, tenendo conto di tutte le (numerosissime) lettere inviate in tempo utile (prima dell'uscita del numero di gennaio) ma giunte a noi con i consueti ritardi postali natalizi.

Da gennaio, come abbiamo già scritto nel numero scorso, c'è una gara al mese: tutto sarà più immediato e rapido. Il merito di questo cambiamento è completamente vostro. Avete risposto alla prima gara di prova in tale numero da "costringerci" ad intensificare i nostri programmi.

Ed ora qualche considerazione sulla base della esperienza fin qui acquisita.
Molti lettori, al problema di ottobre, hanno risposto con una sola soluzione. Mancanza di chiarezza da parte nostra?

Può darsi; eppure numerosi altri lettori avevano inviato correttamente tutte le soluzioni possibili. Tant'è: abbiamo "rimediato" in due modi: mettendo a punto un "regolamento di ferro" pubblicato a gennaio e proponendo, fin da novembre, schemi in grado di "ripescare" ampiamente tutti i partecipanti. Si è quindi assistito a "riprese" eccezionali, come quelle di Nicola Manes di Genova o di Angelo Neri di Forlì. Alcuni si sono impegnati in incredibili ricerche di termini arcaici e desueti, segnalandone opportunamente, come Igino Aschieri di Parma, i vocabolari di provenienza. Anche questo è gioco, ed è il motivo per cui, con le opportune verifiche, non vogliamo porre limiti "alla provvidenza" linguistica (se non quelle contenute nel regolamento di gennaio). Ci perdonino invece i lettori se, in questa totale mancanza di inferriate e barriere, le soluzioni pubblicate non sono tutte quelle possibili: sappiano che noi teniamo conto di tutte le risposte valide che ci vengono inviate e ne controlliamo, una per una, regolarità e punteggio.

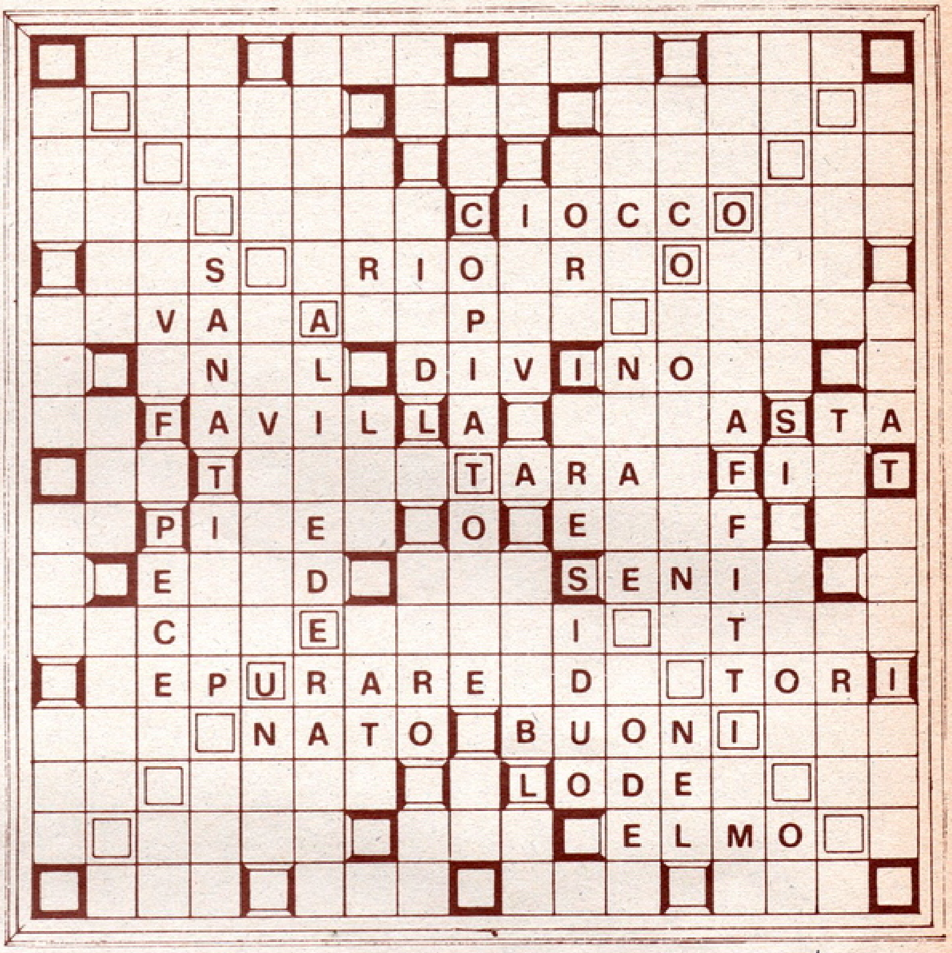
E a questo proposito alcune osservazioni: non tutti hanno ancora compreso che si devono utilizzare "tutte le lettere + lo scarabeo per ciascuna soluzione", e che le soluzioni devono avere in comune con lo schema almeno una lettera (e quindi devono essere di almeno nove lettere).

Orietta Valdisolo e Maurizio Moschini di Padova hanno inviato, oltre a molte soluzioni valide, altre soluzioni composte da destra verso sinistra e dal basso verso l'alto, formando sigle significative da leggersi ora in un senso ora nell'altro. Tali soluzioni, apprezzatissime da Silvana (che oltre a essere segretaria di redazione è mancina e legge correttamente i codici di Leonardo), costituiscono una geniale variante (stiamo pensando a simili mega-problemi), ma non possono per ora essere valide. A Orietta e Maurizio (che pure hanno ottenuto un buon punteggio) la soddisfazione un po' sadica di averci fatto diventare pazzi per controllare la loro lunga lettera rosa.

A Davide Cristofori di Ferrara ricordiamo che ciascuna soluzione è valida solo se, incrociando altre lettere o parole dello schema, origina sigle o parole significative. Ogni soluzione deve essere considerata individualmente: non importa se più soluzioni si incrociano, si sovrappongono, originano tra loro sigle o parole.
Sul prossimo numero pubblicheremo l'elenco conclusivo della prima gara (ottobre-novembre-dicembre) e, è quasi una promessa, anche quello della gara di gennaio.

Di Bella Nino-Catania	1695
Figliomeni Sergio-Terni	1687
Conti Mauro-Ravenna	1655
Galatola Edoardo-La Spezia	1414
Manes Nicola-Genova	1395
Neri Angelo-Forlì	1391
Farinati Claudio-Rodano	1356
Noya Bruno-Roma	1342
Laudi Maria-Terni	1330
Garavelli Gianfranco-Milano	1253
De Benedittis Peppe Colleferro	1242
Guazzaloca Ennio-Casalecchio	1234
Riccio Giuseppe-Piacenza	1198
Cremonesi Vincenzo Fiorenzuola d'Arda	1164
Pizzetti Maria Baldissero Torinese	1162
Chiappini Claudio-Borgonuovo	1086
Aschieri Igino-Parma	1071
Mignemi Giuseppe-Cagliari	1066
Pezzinga Giuseppe-Catania	1004
Ciccolini Marino S. Benedetto del Tronto	1002
Spinelli Aldo-Milano	958
Vetrella Stefania-Roma	936
Soranzo Gabriele-Trieste	926
Brancaleoni Roberto-Roma	894
Bigaglia Fabio-Trieste	879
Fasolis Beppe-Asti	860
Valdisolo Orietta e Moschini Maurizio-Padova	855
Baldini Jonny-Milano	843
D'Abdon Luisa-Milano	841
Amanti Marco-Roma	829
Davini Enrico-Roma	826
De Angelis Carlo-Roma	720
Falciatori Anna Maria-Roma	687
Italia Francesco-Bologna	667
Crivello Dario-Torino	602
Mei Marco-Altedo	551
Leali Marco-Milano	539
Massi Giovanni-Ascoli Piceno	528
Zacchigna Michele-Monfalcone	498
Del Bello Sandro-La Spezia	496
Bassetti Luciano-Roma	495
Calzolari Alberto-Bologna	462
Di Tommaso Ugo-Roma	460
Maurizio Roberto-Torino	424
Magni Michele-Milano	384
Biffa Maurizio-Milano	378
Randoli Umberto-Roma	371
Pitton Piero-Ajello	351
Valli Gian Carlo-Genova	343
Pipino Bruna-Roma	296
Bracci Giancarlo-Torino	264
Ravesi Giovanni-Roma	215
Hefti Peter-Milano	207
Gay Mimmo Casale Monferrato	204
Cafaro Bruno-Roma	198
Caruso Augusto-Schio	198
Castiglia Enrico-Torino	198
Cazzaniga Alfredo-Macherio	198
Dionisio Giulio-Napoli	198
Memmo Paolo-Roma	198
Monachesi Paolo-Roma	198
Nardo Sergio-Roma	198
Pellegrini Francesco Venezia	198
Sciubba Caniglia Mario-Roma	198
Taruffi Roberto-Bologna	198
Morassi Roberto-Firenze	198
Tosoni Alberto-Milano	198
Ronnis Paolo-Napol	189
Besana Fabrizio Sesto S. Giovanni	180
Boncompagni Marco-Bergamo	180
Calandrini Susanna S. Mauro Pascoli	180
Casolaro Claudio-Napoli	180
Caviglia Franco-Roma	180
Casalin Paola Sesto S. Giovanni	180
Comunian Paolo-Mantova	180
Cortassa Nanni-Torino	180
Gaburro Paola-Mompiano	180
Greco Antonio-Cirò Marina	180
Landoni Loretta-Borgomanero	180
Maccioni Giovanni-Vigevano	180
Montanari Massimo-Padova	180
Nappa Rosaria-Montesanto	180
Nespoli Mariangela-Macherio	180
Noli Maurizio-Livorno	180
Pallegrinetti Simonetta-Lucca	180
Robotti Giorgio-Genova	180
Rossi Sandro-Roma	180
Ruffaldi Vittorio Castell'Azzurra	180
Russo Fulvio-Forlì	180
Terilli Giancarlo-Colleferro	180

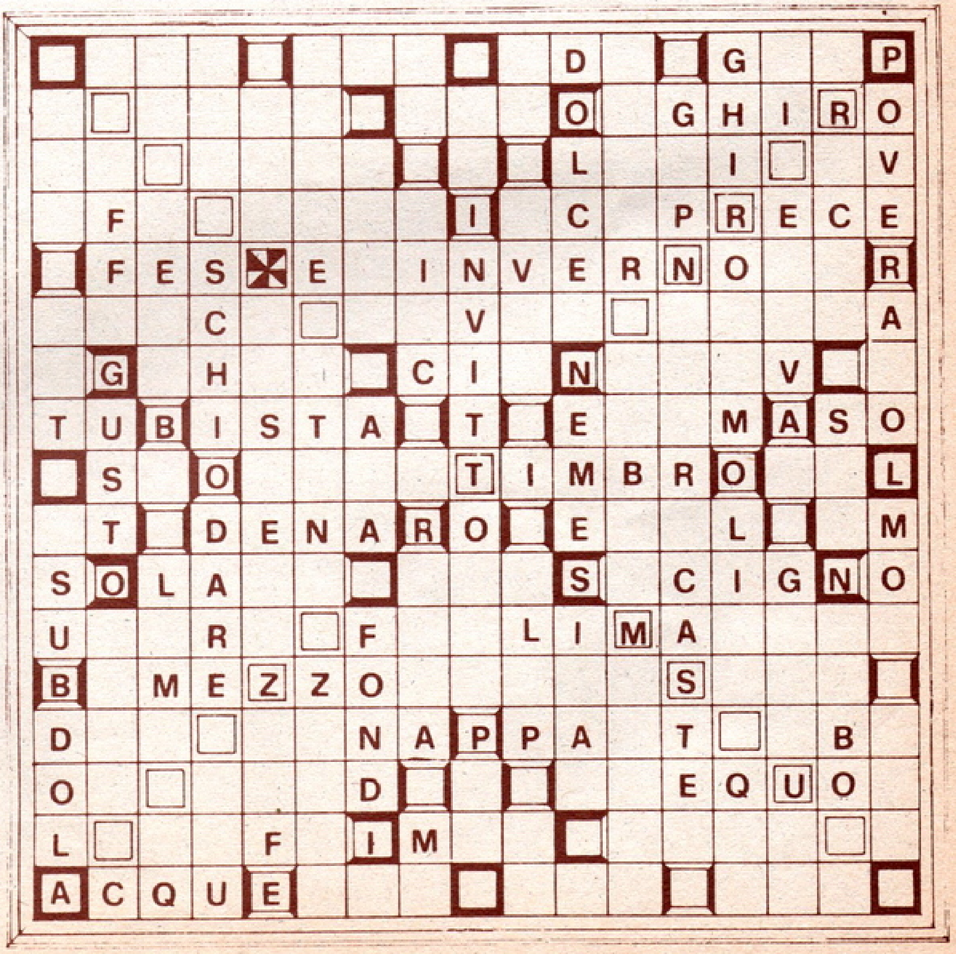
Boffa Cosimo-Saronno	171
Capezzuoli Giuseppe-Milano	171
Cappelletti Marzio-Seveso	171
Garzia Roberto-Ravenna	171
Janowschi Massimo-Meina	171
Manichini Massimo-Roma	171
Ostinelli Alberto-Forlì	171
Paradisi Federico-Livorno	171
Gaeta Saverio-Napoli	171
Obizzi Anita-Milano	171
Stefini Ettore-Lumezzane	171
Atanasio Enrico-Roma	171
Morvillo Emanuele-Cocquio	171
Prina Paolo-Milano	168
Cristofori Daniele-Ferrara	88
Albertini Giancarlo-Collegno	48
Ruzzier Alessandro-Genova	48
Zerbini Aldo-Milano	48
Galluzzi Massimo-Tortona	46
Garavaglia Pierfranco Cuggiono	46



A A E E L N R [scarabeo]

L'ultima parola

Attenzione: questo schema è fuori gara ed è di genere completamente nuovo. La griglia di parole è composta da tutte le lettere del gioco, ad eccezione di sette lettere e uno scarabeo. Con tutte queste lettere sapete formare l'ultima parola?



Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera x 2 — Valore della parola x 2
Valore della lettera x 3 — Valore della parola x 3

A A A E I C T [scarabeo]

Bridge
per un pugno di onori

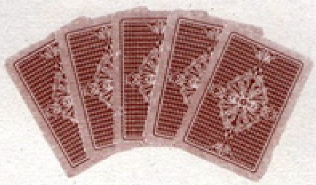
di Franco Di Stefano

Esaminiamo innanzitutto quale deve essere il punteggio minimo per effettuare un'apertura.
Aprire la licita vuol dire avere la speranza di vincerla, sul presupposto di possedere carte migliori degli avversari. Poichè i punti onori sono 40, la speranza diventa statisticamente probabile con più di 40/4 = 10 P.O. Quindi con 11 punti si dovrebbe aprire. Tuttavia è necessario considerare il rischio di un'eventuale punizione per debolezza del proprio compagno o per misfit (mancanza di incontro in un colore).
È necessario quindi elevare di un poco il limite minimo di punteggio per effettuare un'apertura.
I vecchi teorici (Culbertson, Goren, Albarran) asserivano che 13 punti onori erano il minimo necessario sul presupposto che, se anche il compagno possedeva questo punteggio, si poteva raggiungere il contratto di partita. In altre parole l'apertura era vista in funzione della manche. Il bridge moderno è più aggressivo ed i contratti parziali assumono un'importanza tale da portare alla conclusione che con 13 P.O. si apre sempre, con 12 P.O. quasi sempre, con 11 P.O. qualche volta.
Vediamo adesso quali sono i criteri che motivano l'apertura o meno nella fascia ristretta degli 11 o 12 punti.
Si deve premettere anzitutto che le considerazioni che seguiranno, traggono la propria logica dal presupposto che si giochi un sistema di tipo naturale, e alcune di queste che si giochi un sistema di naturale lungo-corto.
È ovvio quindi che non debbono essere prese in considerazione tutte quelle apertura che per logica bridgistica (Barrage) o per particolari convenzioni (sottoaperture) trovano il loro fondamento in presupposti diversi.
In altre parole i criteri che seguiranno riguardano le dichiarazioni di apertura di uno a colore.
Devono essere considerati otto diversi criteri, ognuno dei quali può essere sufficiente per prendere una decisione; ma spesso è il vaglio di più di essi che ci permette di considerare la nostra mano idonea o no alla apertura.

1) Valori distribuzionali sicuri

Pur non condividendo le teorie di molti teorici che assegnano alla forza distribuzionale un punteggio, (3 punti allo chicane, 2 punti al singleton, 1 punto al doubleton) è evidente che il fattore distribuzione non deve essere ignorato, ed anche se non si posseggono gli elementi per poter valutare correttamente la propria forza distribuzionale è conveniente che questa venga sempre presa in considerazione.
Con una bicolore di 11 punti onori, come la seguente, l'apertura si impone qualunque siano i colori.

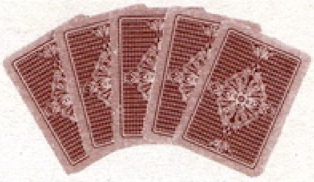
♠ x
♡ Axxxx
◇ AKxxx
♣ xx



2) Rango dei colori

Molto spesso, specie quando abbiamo una mano al limite della apertura, gli avversari interferiscono ed è evidente che la probabilità di vincere la licita è maggiore quando si possiedono i colori "nobili". Il rango dei colori deve essere quindi un elemento imprescindibile ai fini di una nostra decisione se effettuare o meno una dichiarazione d'apertura.
Con la seguente mano di poco differente alla precedente, l'apertura è conveniente solo se si tratta di bicolore nobile.

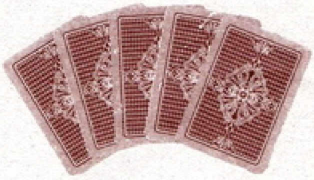
♠ AQxxx
♡ Axxxx
◇ Jx
♣ x



3) Garanzia di prese difensive

Una delle regole universali del bridge è che colui che apre abbia almeno due levee difensive. Chi apre non deve assolutamente mentire su questo punto al proprio partner, per evitare il rischio che proprio sulla base delle prese difensive dell'apertura, egli decide (con scarso risultato) di punire il contratto degli avversari.
Con questa mano pur avendo undici punti onori come nelle precedenti, non si hanno due prese difensive e pertanto non è conveniente aprire.

♠ Kx
♡ QJxxx
◇ KJxxx
♣ J



4) Possibilità di una buona ridichiarazione

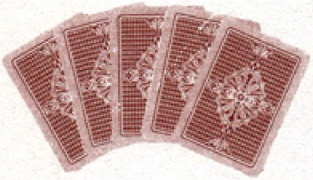
Quando si effettua una dichiarazione d'apertura, bisognerà sempre considerare la propria ridichiarazione su un'eventuale risposta del compagno.
Con la seguente mano:

♠ Qx
♡ Qx
◇ Axxxx
♣ KJxx

Si apre di un quadri e sulla risposta di un cuori, un picche, o un S.A. si ha l'opportuna ridichiarazione di due fiori.
Viceversa con questa mano:

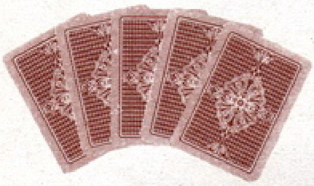
♠ Qx
♡ KJxx
◇ Axxxx
♣ Qx

Dopo l'apertura di un quadri e la risposta di un picche o un S.A., non potendo dichiarare due cuori poichè si indicherebbe una mano forte (Rever), si avrebbe solo la pessima dichiarazione di due quadri. Meglio quindi passare.



5) La posizione di vulnerabilità

Nella eventualità di una possibile punizione, nella competizione per un parziale, chi è in prima (non vulnerabile) può permettersi di rischiare una levee in più di chi è in seconda (vulnerabile). Spesso inoltre una apertura, se effettuata in favore di zona può consentire al compagno una eventuale difesa contro un contratto di manche degli avversari.

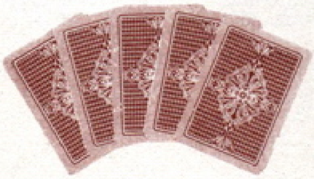


6) Indicazione di attacco al proprio compagno

È questo un criterio non strettamente connesso alla speranza di vincere la licita. Nell'eventualità tuttavia che il contratto finale sia appannaggio della linea avversaria, il colore d'apertura deve rappresentare un buon attacco per il compagno.
Con una mano tipo:

♠ xx
♡ AQx
◇ KQJx
♣ xxxx

In base ai canoni del bridge naturale moderno si dovrebbe aprire di un fiori. Ma il punteggio limite, e il colore sguarnito di fiori non rende opportuna l'apertura. Nel caso che un giocatore decida di aprire è consigliabile che apra di un quadri.

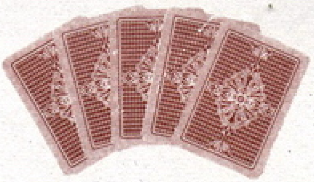


7) La posizione di penultimo o ultimo di mano

Ultimi di mano si ha la certezza che i punti onori siano distribuiti, pertanto con 12 punti si ha una elevata probabilità di avere sulla propria linea più forza degli avversari. Penultimi di mano non si ha la stessa probabilità, bisognerà tuttavia considerare che se l'avversario che deve ancora parlare è forte, aprirà ugualmente, mentre se è debole ed effettua l'apertura, è facile che si resti tagliati fuori dalla licita. Pertanto specialmente in condizioni favorevoli di vulnerabilità, in terza e quarta posizione si può aprire con una mano avente punteggio leggermente inferiore a quello d'apertura, ciò per rendere più difficile la dichiarazione agli avversari nella eventualità che la propria linea possegga un punteggio inferiore. Ciò comunque è consigliabile quando si possiede una forza appena inferiore a quella di una normale apertura (11 P.O.). In caso contrario sarebbe un bluff, con le conseguenze che potrebbero derivarne.
Con le seguenti mani

♠ AQJxxx ♡ xx ◇ KJx ♣ xx	♠ AKxxx ♡ KJxx ◇ xx ♣ xx

È opportuno aprire solo se si è in terza o quarta posizione.

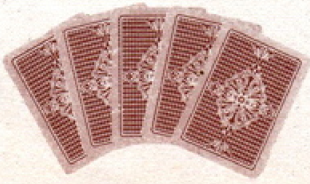


8) La presenza di plusvalori

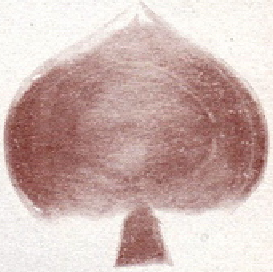
A parte i cosidetti plusvalori distribuzionali, anche nella mano bilanciata vanno considerati i valori addizionali:

A	B
♠ Kxxx ♡ Qxx ◇ Axx ♣ QJx	♠ KQ10x ♡ xx ◇ A10x ♣ QJ10x

La mano B è considerata più bella della mano A sia per valori di presa (onori combinati insieme) sia per distribuzione (4432) sia per plusvalori (dieci).



Trofeo "Picche d'Argento"



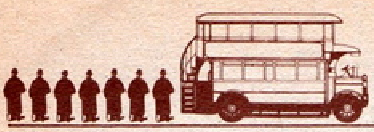
Scrivete di una smazzata particolarmente interessante, un aneddoto divertente, un consiglio, una curiosità che riguardi il mondo del bridge. Insomma un "fatto bridgistico" visto sotto un aspetto tecnico, umoristico od umano.
La redazione sceglierà, pubblicherà e premierà l'articolo ritenuto più interessante.
I brani dovranno essere brevi e non dovranno avere carattere pubblicitario. I manoscritti anche se non pubblicati non verranno restituiti.
Amici bridgisti o appassionati del bridge al lavoro dunque con il "PICCHE D'ARGENTO".

Problema del mese

	♠ Q54 ♡ 5432 ◇ 642 ♣ AK10	
♠ 10876 ♡ AKQ976 ◇ —— ♣ J83	N O E S	♠ K93 ♡ J108 ◇ A95 ♣ Q974
	♠ AJ2 ♡ —— ◇ KQJ10873 ♣ 652	

Sud gioca 5 quadri. Ovest attacca di Asso di Cuori.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.



Giochi di carte

La cirulla: una variante della scopa all'ombra della Lanterna

Diffusa in Liguria e nel basso Piemonte, si caratterizza per la vivacità e i frequenti colpi di scena

di Carlo Eugenio Santelia

Se è vero che è la differenza di opinioni a consentire le scommesse sulle corse dei cavalli è altrettanto valido affermare che è la differenza di temperamento dei giocatori a determinare l'evoluzione dei giochi di carte. Non solo, ma proprio la predilezione di alcuni per un pizzico di azzardo, di altri per una certa chiassosità e di altri ancora per un intervallo spensierato e distensivo, giustifica la comparsa e la pratica di varianti di giochi che, avendo trovato un loro stabile assestamento tanto valido da non consentire miglioramenti tecnici, rappresentano il "top" di una serie (ad esempio la scopa nei giochi di cattura, il bridge nei giochi di presa, il poker nei giochi di scommessa).
Appunto una variante della scopa, accanitamente praticata in Liguria e nel basso Piemonte, è quella che vi proponiamo; è vivace, brillante, ricca di colpi di scena e di clamorosi rovesciamenti di punteggio:

LA CIRULLA

Si gioca con un mazzo da 40 carte regionali oppure con un mazzo di carte francesi spogliato di 8, 9, 10 e joker.
La partita si svolge fra due giocatori (testa a testa) oppure fra quattro giocatori divisi in due coppie avversarie: i giocatori di ogni coppia, che siedono affrontati, sono solidali nel gioco e nel punteggio.
Il gioco, che si svolge in senso antiorario, è fondamentalmente simile a quello della scopa classica.
Il mazziere, che cambia pure in senso antiorario ad ogni smazzata, dopo aver mescolato le carte le fa tagliare dall'avversario (nel gioco a due) o dal giocatore alla sua destra (nel gioco a coppie) e procede quindi alla prima distribuzione: 3 carte coperte ad ognuno dei giocatori e quattro carte scoperte in tavola. A turno i giocatori impegnano una carta per volta della loro dotazione fino a terminarle. Il mazziere provvede quindi ad una nuova distribuzione di tre carte a testa e così via fino al termine di tutte le carte del mazzo.
Nella Cirulla non vi sono obblighi particolari per la distribuzione se non quello di mantenere lo stesso tipo di distribuzione per l'intera smazzata (una carta per vòlta, tre assieme, oppure prima due assieme e poi la terza, o altre varianti).

REGOLE SPECIALI

Se fra le quattro carte deposte scoperte in tavola compaiono due assi, la smazzata viene annullata e rifatta sempre dallo stesso mazziere.

Accuse: se la somma delle quattro carte posate scoperte in tavola è 15 il mazziere "accusa" il 15, si impossessa delle quattro carte come presa e segna una scopa a suo favore. La stessa cosa avviene se la somma delle quattro carte è 30, con la differenza che in questo caso il mazziere segna a suo favore *due* scope. *Tre* scope si aggiudica il mazziere, oltre naturalmente alle quattro carte, se la somma di queste è 9 o meno di 9.
Per ogni distribuzione se uno qualsiasi dei giocatori, mazziere compreso, riceve tre carte la cui somma sia 9 o meno di 9, le scopre, "accusa" il punto e segna a suo favore *tre* scope; se riceve tre carte di uguale valore numerico, le scopre, "accusa" la combinazione e segna a suo favore *10* scope. In ambedue questi casi di "accusa" di un giocatore le sue tre carte rimarranno scoperte e così giocate.
Per le "accuse" il 7 di cuori funge da matta potendo assumere, a scelta del giocatore che lo detiene o a scelta del mazziere se è fra le quattro carte iniziali in tavola, qualsiasi valore da uno a dieci.
Nel gioco, il 7 di cuori cui è stato attribuito un particolare valore numerico rimane vincolato a questo valore.

Prese: le prese possono essere fatte:
1) carta singola in tavola con carta dello stesso valore numerico;
2) più carte in tavola la cui somma equivale al valore numerico della carta giocata;
3) carta in tavola la cui somma equivale al valore numerico della carta giocata;
3) carta o carte in tavola che completino con la carta il valore numerico 15 (ad esempio giocando un 5 si può far presa di un re in tavola);
4) giocando un asso si fa presa di tutte le carte esposte, segnando naturalmente una scopa, con la sola eccezione che in tavola esista un altro asso: in questo caso la presa si limita a questa sola carta.
Da rilevare che, a differenza dalla scopa classica, il giocatore non è costretto, giocando una carta a prendere una carta singola di uguale valore numerico giacente in tavola ma può optare per una combinazione di presa a lui più conveniente.
Ogni volta che un giocatore toglie tutte le carte dalla tavola segna una scopa: come nel gioco classico non si segna scopa con l'ultima carta del mazzo anche se è un asso. Giocata l'ultima carta del mazzo, le carte rimanenti in tavola sono appannaggio del giocatore che ha fatto l'ultima presa.

Punteggio: come nella scopa valgono un punto: il settebello (sette di denari o quadri), le carte, gli ori (denari o quadri), la primiera ed ogni scopa.
Il possesso di re, donna e fante di denari (Cirulla grande) vale 5 punti; il possesso di asso, due e tre di denari (Cirulla piccola) vale 3 punti ma può essere estesa (con il vantaggio di un punto per ogni carta aggiunta) progressivamente alle carte successive fino al 7.
Il possesso di tutte le carte di denari o quadri (cappotto) al termine di una smazzata determina automaticamente la vittoria dell'intera partita.
La partita ha termine quando una linea arriva ai 51 punti. Da notare che il punteggio viene calcolato sempre a smazzata terminata: se ambedue le linee hanno superato i 51 punti si aggiudica la partita chi ha il punteggio maggiore.
È costume che la posta determinata all'inizio del gioco venga contesa con una partita, una rivincita e, in caso di parità, con la disputa della terza partita o "bella".
La mancanza, peraltro non particolarmente ancora sentita, di una Federazione Italiana Cirulla e di un conseguente regolamento nazionale tollera varianti locali fra cui:
— gioco in senso orario;
— arresto della possibilità di estensione della Cirulla piccola al 6 essendo il possesso del 7 già premiato come "settebello";
— partita ai duecento punti: in questo caso quando una linea li raggiunge vince, un tanto prefissato al punto, la differenza di punteggio.

Ambiente

Rail Baron: sul cavallo d'acciaio attraverso gli States

L'epopea delle costruzioni ferroviarie tra viaggio avventuroso e capitalismo monopolistico

"Non c'era una sala d'aspetto, non una stanza per rinfrescarsi, i vagoni erano chiusi a chiave; e dovemmo accamparci in una banchina investita dal vento. Tutti avevamo freddo ed eravamo bagnati e stanchi, e quasi impazziti per il cattivo trattamento a cui eravamo sottoposti".
La descrizione che abbiamo citato riguarda una stazione americana nella seconda metà dell'800. L'autore è un romanziere illustre, Robert Louis Stevenson.
Ma sentiamo un'altra illuminante testimonianza su come si viaggiava, allora, a bordo dei treni americani. Anche qui, a raccontare è un romanziere famoso, Rudyard Kipling.
"Un signore annunciò la sua intenzione di non pagare il biglietto e afferrò il capotreno, il quale reagì e lo stese a terra supino dopo avergli fatto dare una capocciata contro una finestra con doppio vetro: la testa restò ferita in quattro o cinque punti e l'uomo fu fatto scendere a una stazione successiva: perdeva molto sangue dalla testa e offriva uno spettacolo pauroso. Il capotreno riteneva che quello sarebbe morto, e ci informò che non era il caso di giocare tiri mancini alla *Northern Pacific*".
Questo era il mondo delle ferrovie, in America, all'epoca della conquista del West: un mondo di violenze selvagge ai danni degli immigrati, di strapotere delle compagnie ferroviarie, di losche connivenze tra politici e affaristi. La "grande avventura" ferroviaria americana, l'epoca del "cavallo di ferro" è adesso raccontata nei suoi termini più crudi, da uno storico del West, Dee Brown (l'autore di "Seppellite il mio cuore a Wounded Knee") nel suo ultimo volume, "Un fischio nella prateria, pubblicato di recente dalla Mondadori.
La *Northern Pacific* di cui parla Kipling, compagnia che operò attivamente anche nel campo della speculazione terriera (per vendere le terre adiacenti alla sua ferrovia, che aveva acquistato sottocosto, faceva in quegli anni pubblicità su 200 giornali di lingua inglese, 68 di lingua tedesca e 32 di lingua scandinava) si trova anche nel gioco che vi presentiamo in questo articolo: "Rail Baron" (Il barone delle ferrovie) della Avalon Hill. In questo gioco, la *Northern Pacific* è una delle compagnie di medio-alta quotazione: il giocatore può acquistarla per 14.000 dollari, e nella mappa la sua linea ferroviaria, che parte da St. Paul-Minneapolis e arriva a Portland, tocca venticinque località.
Ma veniamo a "Rail Baron" e vediamo di che cosa si tratta: è un gioco, avvertono le istruzioni, che ricorda le 28 principali linee ferroviarie e le città più importanti che le linee uniscono, all'epoca dei grandi giorni della costruzione delle ferrovie negli Stati Uniti.
È un gioco, aggiungiamo noi, di singolare fascino, che combina le caratteristiche del gioco d'ambiente di tipo economico (il denaro da gioco con cui i partecipanti alla partita si devono arricchire e sul cui possesso si misura la vittoria), del gioco di percorso (con il lancio dei dadi si viaggi da una città all'altra usando le linee ferroviarie) e del gioco di cattura (in determinazione condizioni, la pedina di un giocatore può essere "sequestrata" e sottoposta a riscatto, per impedire che il giocatore consegua un determinato obiettivo).
Le regole del gioco.
All'inizio della partita, ciascun giocatore riceve 20.000 dollari, un segnalino e due pedine.
Il giocatore, scelta la città da cui intende partire (il tavoliere, lo abbiamo detto, raffigura la mappa degli Stati Uniti) e a cui dovrà, se vuol vincere, fare ritorno, lancia un dado e consulta la tabella delle destinazioni. Andrà nella città che gli è stata assegnata e così faranno anche gli altri.
A questo punto il gioco inizia e si tratta di effettuare il percorso prefissato in base al lancio dei dadi (esistono molte altre regole particolari che qui tralasciamo), e di pagare il pedaggio agli eventuali proprietari delle linee ferroviarie o alla banca.
Arrivato a destinazione, il giocatore riscuote il denaro che gli spetta (per sapere quanto, dovrà consultare la tabella dei pagamenti) e potrà acquistare, se vuole, una linea ferroviaria (che gli permetterà di farsi pagare i pedaggi) o un express o un superchief (che gli permetteranno di ottenere degli abbuoni nei percorsi) dalla banca. Il giocatore può acquistare solo al termine di un viaggio, e non più di una proprietà per volta.
Effettuato l'acquisto, ripartirà per il nuovo viaggio, e così via. Nel frattempo il nostro giocatore, si spera, continuerà ad accumulare denaro. Quando sarà arrivato ad avere 150.000 dollari, dovrà dichiararlo pubblicamente. Quando avrà superato la soglia dei 200.000 potrà decidere di intraprendere il viaggio di ritorno alla città di origine, il che gli farebbe vincere la partita.
Naturalmente, prima di intraprendere l'ultimo viaggio, dovrà dichiararlo, in modo che gli altri giocatori possano tentare di bloccarlo. Il giocatore è bloccato se, nel corso del viaggio, la pedina di un altro giocatore lo supera o si posa sulla sua stessa casella. In questo caso, il giocatore bloccato versa a chi lo immobilizza 50.000 dollari e rinuncia, per questa volta, al viaggio di ritorno.
Il gioco, nell'essenziale, è tutto qui, ma la sua semplicità è soltanto apparente: si provi a praticarlo con 4 o più giocatori, e ne risulteranno partite particolarmente combattute, improntate alla massima competitività proprio come era nello spirito delle grandi compagnie, il secolo scorso.

La scheda

Nome - Rail Baron, distribuito dalla Avalon Hill italiana.
Numero dei giocatori - teoricamente da 3 a 6, ma è preferibile essere almeno in 4.
Durata del gioco - Se i giocatori sono numerosi o, comunque, agguerriti, si superano tranquillamente le tre ore.
Studio del regolamento - venti minuti dovrebbero bastare, ma si abbia l'accortezza, prima di giocare, di impratichirsi nell'uso delle tabelle.
Concetto del gioco - Come abbiamo detto, si tratta di un gioco che unisce elementi di percorso, di compatizione economica e di cattura. Un giocatore, mentre viaggia da una destinazione all'altra, paga e si fa pagare i pedaggi. Al termine di ogni viaggio, incasserà dalla banca una somma e potrà effettuare l'acquisto di una linea ferroviari. Dovrà puntare ad arricchirsi più rapidamente possibile, e ciò può avvenire soltanto procedendo in maniera spedita (ecco l'importanza degli abbuoni!) e impadronendosi delle linee chiave. L'arricchimento è dato, in buona parte, anche dalla capacità del giocatore di "rovinare" i suoi avversari.
Scopo del gioco - Ritornare nella stessa città da cui si è partiti all'inizio del gioco, possedendo 200.000 dollari in contanti.
Critiche - Il gioco, in sè, non fa una grinza: è ben costruito, le varie componenti sono dosate con sapienza. Ma, come per quasi tutti i giochi importanti, c'è il problema delle istruzioni: e la traduzione italiana acclusa alla confezione è davvero scritta male.

Le “croci saltanti” da un fiammifero all’altro

di Alberto Marcedone

Eccoci alla seconda puntata del nostro piccolo corso di magia. Il mese scorso vi ho proposto un bell’effetto con un fiammifero. Questo può essere, se volete, la continuazione dell’effetto precedente. Si tratta de...

LE CROCI SALTANTI

OCCORRENTE: due fiammiferi Minerva.

PREPARAZIONE: vedi foto 1.

EFFETTO: una crocetta sparisce da un fiammifero per ritrovarsi su di un’altro. Tutto questo accade sotto gli occhi dello spettatore.

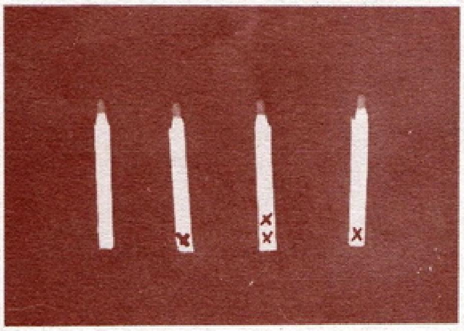
MOSSA BASE: identica a quella del mese scorso.

Guardate la foto 1: i primi due fiammiferi rappresentano il dritto ed il rovescio del primo fiammifero, così come il terzo ed il quarto rispetto al secondo fiammifero. Presentate i fiammiferi uno per mano con a vista i lati con una crocetta. Mostrate, con l’aiuto del movimento base già spiegato nel numero precedente, come i fiammiferi abbiamo una crocetta su ogni lato (vedi foto 2 e 3). Avvicinate adesso velocemente le mani e facendo compiere mezzo giro ai fiammiferi portate a vista dello spettatore i lati che avete tenuto nascosti. Una crocetta è saltata da un fiammifero ad un altro. (vedi foto 4)!

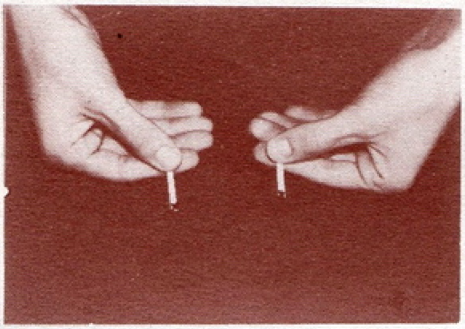
Non abbiate timore ad eseguire questa mossa: poichè le mani sono ambedue in movimento lo spettatore non riuscirà a seguire con lo sguardo quello che avete fatto!

Mostrate, con l’aiuto del M.B., come questo ”salto“ sia avvenuto da entrambi i lati del fiammifero e per finire, avvicinando velocemente ancora una volta le mani fra loro e contemporaneamente girando i fiammiferi, fate vedere come le crocette siano tornate ai loro posti.

Questo effetto può anche essere presentato usando due colori diversi per le crocette oppure usando, ad esempio una crocetta ed un puntino. Buon divertimento!



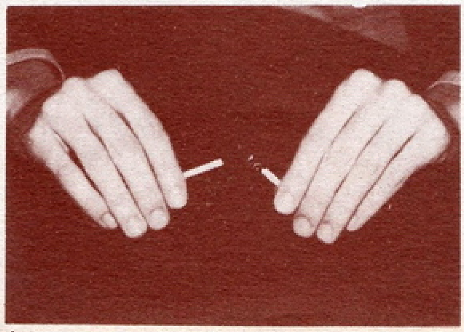
1



2



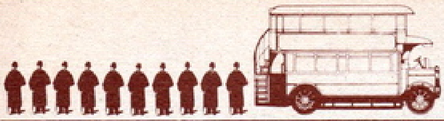
3



4

Pierino Pozzi karton

Il mondo della magia è popolato di personaggi “straordinari”, di inventori geniali, di ricercatori acuti e instancabili. Senza di loro quest’arte non avrebbe storia nè vita.
E come sempre avviene, accanto ai volti famosi dei contemporanei, favoriti nella notorietà dalla televisione e dai mass media, esistono, appena un po’ più in là nel tempo, immagini sfumate già entrate nella leggenda. Pierino Pozzi è uno di questi maestri, il “mago dei maghi”, come lo definì affettuosamente un quotidiano milanese il giorno della sua morte, quattro anni fa.
Karton, questo il suo nome d’arte, era nato alla fine del secolo scorso in una casa sul Naviglio, nel cuore della Milano antica e popolare. Ricordano gli amici che a otto anni (era il 1905) aveva acquistato con i suoi risparmi una scatola di giochi di prestigio e si esibiva in famiglia e con i vicini. Sette anni dopo affrontò per la prima volta il palcoscenico. La sua carriera iniziò allora, e non si interruppe mai, fino alla morte.
Negli anni venti, in pieno trionfo dell’esotismo, il suo nome era Ta-I-Ko, e raggiunse la notorietà proprio con un numero giapponese. È di questo periodo il “gioco della pesca”, che lo rese ben presto famoso in tutto il mondo. “Dopo il grande Okito — ha scritto la rivista del Club Magico italiano — nessuno meglio di lui ha saputo dare al pubblico quella meravigliosa sensazione di poter pescare dei pesci vivi dal nulla”.
Dopo le prime esperienze all’estero dal 1924 al 1926 con il Circo Medrano, gli anni trenta lo videro presente in tutti i principali teatri europei, con numerose tournee anche nei paesi del bacino mediterraneo e dell’Est europeo.
Attivo divulgatore dell’arte magica, fondò tra l’altro, assieme a Luigi Giovenzana, una società di prestigiatori (il Siam), che solo a causa della guerra dovette sospendere l’attività. Dopo il conflitto riprese il lavoro organizzativo dando vita ad associazioni e sodalizi tra i quali il Clam, Circolo lombardo di arte magica. L’eredità che ha lasciato è imponente, ricchissima di testi, di trucchi, di magie. Dalla sua bottega sul Naviglio, un antro misterioso alla “doctor Faust”, sono uscite invenzioni e “strumenti di lavoro” geniali. Ma, soprattutto, ciò che ha trasmesso più di ogni altra cosa è stato il prezioso seme dell’amore e dell’entusiasmo per “l’arte”, oggi germogliato nelle molte centinaia di appassionati che, in tutta Italia, hanno raccolto la sua eredità.



Master Mind

di Francesco Pellegrini

Uno degli elementi fondamentali per essere un buon giocatore di Master Mind è sicuramente quello di avere un buon colpo d'occhio, accorgersi cioè velocemente della presenza o meno nella combinazione segreta dei vari colori. Ciò consente di guadagnare tempo e di evitare di trovarsi col cronometro a guisa di spada di Damocle, sopra la nostra testa. Ovviamente serve poi avere uno schema in quanto se è vero che giocando in modo corretto alla soluzione giusta si arriva sempre, è altrettanto vero che con uno schema preciso i tentativi diminuiscono di molto. Gli schemi possono variare a seconda del tipo di Master Mind usato e del carattere della persona che gioca; vi sarà lo schema più aggressivo, quello temporeggiatore ed infine il metodico. Io propendo decisamente per quest'ultimo tipo, che nel susseguirsi dei vari tentativi tende a mettere in campo sempre la combinazione che ha più possibilità di essere quella giusta, dato che in tal modo non solo *le chance* di successo sono maggiori, ma nel caso non si indovini le soluzioni da scartare risulteranno assai di più che negli altri casi. In pratica si tratta di procedere concentricamente verso la combinazione segreta, togliendole per così dire spazio vitale e riducendo ad ogni colpo le possibilità di margine di errore. Nei prossimi numeri cercherò di spiegare il mio schema di gioco, senza pretendere che sia il migliore in senso assoluto, ma mettendo in evidenza che, almeno in base alla mia esperienza, è il migliore che abbia fino ad oggi trovato. Ben vengano contributi di lettori con critiche e suggerimenti, perchè la perfezione non esiste e, anche se piccoli, i passi in avanti sono sempre significativi. Prima di "entrare" però nello schema ritengo necessario soffermarmi su quelle che ritengo le regole fondamentali del Master Mind: non sono molte, ma è necessario che "scorrano nelle vostre vene in un tutt'uno col vostro sangue" come dice Gregor a Giannino (due personaggi che spero potrete conoscere presto).
Potranno sembrare regole banali ed immediate, e lo sono; quello che conta è che proprio la loro banalità ci impedisce talvolta di riconoscerle e quindi si perde tempo e magari si affronta un tentativo inutile.
La prima regola la chiameremo "Nero non Bianco" e per spiegarla giocheremo una partita all'Original Master Mind, sei colori e quattro fori. Le sigle sono quelle convenzionali: R = rosso, B = bianco, N = nero, G = giallo, V = verde, A = azzurro, o = un piolo indovinato in posizione sbagliata, • = un piolo indovinato in posizione giusta.
E facciamo la prima giocata:
R G V N = •
Come vedete ho posto quattro colori diversi ed ho ricevuto • come risposta. È ovvio che se la risposta fosse stata un'altra non potevo considerare la regola che ci interessa.
Facciamo ora il secondo tentativo
R R A B = o
È evidente che R non è presente nella combinazione segreta in quanto, se così fosse, avrei dovuto avere almeno un • visto che lo ho rigiocato allo stesso posto (primo da sinistra) come nel primo tentativo. Se lì infatti fosse •, è evidente che lo sarebbe anche nella seconda riga e quindi dato che la risposta • prevale su quella o, è evidente che Nero non bianco, cioè o le due risposte coincidono, o il colore in esame non c'è. Potrà sembrare una constatazione banale, ma è assai importante farla propria fino in fondo in quanto le sue applicazioni sono molteplici e basta saperla riconoscere per trarne non pochi vantaggi.
Supponiamo infatti che:
A A R G = • •
A N B G = o o
Sapremo subito che G non è presente nella combinazione segreta; vi è di sicuro A, ma nell'altra posizione (cioè al secondo posto da sinistra) con la presenza di R al terzo posto e o B o N.
L'applicazione più interessante si ha però quando al secondo tentativo si ottiene come risposta • o; vediamo infatti cosa succede se usiamo il sistema metodico. Avremo
R V G N = •
R R B A = • o
Ebbene, si può affermare senza ombra di dubbio che R non è presente nella combinazione segreta; che vi sono al contrario B e A. E vediamo il perchè. Ricordo che stiamo giocando all'Original Master Mind, sei colori e quattro fori e che quindi ho già messo in campo tutti e sei i colori a mia disposizione. Come in matematica dimostrerò il teorema per assurdo, partirò cioè considerando vera una affermazione per dimostrare che è impossibile. Nel secondo tentativo ho ricevuto due risposte e quindi necessariamente nella combinazione segreta dovrà essere presente una delle seguenti coppie RR, RB, RA, BA, e partiamo da RR. Ciò è chiaramente impossibile. Infatti la presenza dei due R elimina tutti gli altri colori e prevede una combinazione segreta formata da R R R R, ma in tal caso avrei ricevuto come risposta • • e non certo • o.
Supponiamo ora RB. Se la coppia presente nella combinazione segreta è questa, è chiaro che l'indicazione • si riferisce a R, e questo perchè R al primo tentativo l'ho inserito ricevendo come risposta •, e quindi R lo pongo nuovamente al primo posto da sinistra e cambio la posizione di B, e fin qui non ho problemi perchè B può essere tranquillamente inserito sia al secondo che al quarto posto (sempre partendo da sinistra). Ma che piolo pongo al terzo posto? Colori nuovi non ne posso inserire; R non può risultare raddoppiato, avrei avuto tre risposte nella seconda riga (R R B) e B non può andarci in quanto se così fosse avrei ricevuto • • e non • o.
Allora non resta che concludere che la coppia RB non può essere presente nella combinazione segreta. Analogo discorso vale indubbiamente per la coppia RA e quindi (essendo assurdo che vi siano RR, RB, RA) devo per forza concludere che nella combinazione segreta è presente la coppia B, A.
Avere chiare queste indicazioni di base ci fa risparmiare, come dicevo all'inizio, molto tempo e ci permette di guadagnare quella manciata di secondi che potrebbe essere determinante per il risultato finale del match, e ben ne sa qualcosa l'amico Petrozzi che mi chiama "Ladro di Cavalli".

QUIZ SUPER

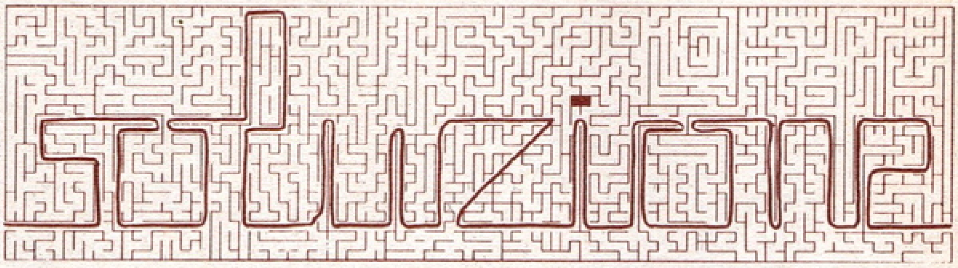
●○○	V	G	M	B	A
○○○	AA	R	G	V	A
○○○	N	M	A	B	R
●○○	G	V	M	G	AA
○ ●●○	R	AA	M	A	G
●● ●●●					

QUIZ NEW

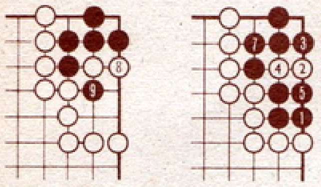
●○	A	B	AA	V
●○	A	G	G	AA
○	A	AA	M	N
●	R	A	A	V
●○	R	B	G	AA
●● ●●				

SOLUZIONI

del numero precedente



Go



dia. A ⑥ in ④ dia. B

Quando il bianco cattura quattro pietre con 8, sembra uccidere definitivamente il gruppo nero.
Ma il nero ha visto "sotto le pietre" e sa che può rientrare con 9 catturando due pietre bianche per fare il suo secondo occhio.
Il nero non deve catturare 6 in 2; bianco in 7 rende falso l'occhio e uccide il gruppo.

Bridge

Nord preso l'attacco a quadri dovrà giocare A e K di picche ed A di Cuori per eliminare i colori nobili di Est.
Dopo essersi sbloccato nel colore di quadri dovrà giocare la Dama di fiori per il K e successivamente J di quadri sul quale scarterà l'Asso di fiori per crearsi il rientro al morto e poter comprimere Ovest nei colori di Picche e Cuori.

Scarabeo

1) Con la N di ANNALI = ASSASSINE.
Punteggio:
(1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 1) × 2 = 20
+ AI = 2 + SS = 4
+ SP = 4 + SA = 2
+ SERE = 5 + IN = 3
Totale 40

2) Con la S di BASE, la R di ACRI e la T di ONTA = ASSESSORATI. Punteggio:
(1 × 3) + 1 + 1 + 1 + (1 × 3) + 1 + 1 + 1 + 1 + (-1 × 3) + 1 = 17
+ AMO = 6
+ SO = 2
+ ORATE = 10
+ AC = 2 Totale 37

3) Con la T di RATE = ASSESTATI.
Punteggio:
[1 + (1 × 2) + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1] × 2 = -20
+ SS = 3
+ EE = 2
+ SR = 2 Totale 27

4)Con la O di DONO = SASSAIOLE.
Punteggio:
(1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 1) × 2 = 20
+ IL = 3
+ CE = 2
Totale 25

Labirinto



Parole

Gli anagrammi di gennaio, come ricorderete, si riferivano ad alcuni protagonisti dello scandalo dei petroli. A un mese di distanza, altre e diverse sono le polemiche che infuriano. Ecco, comunque le soluzioni: *tigna biliosa* è toni Bisaglia; *dà, potente, l'oro,* il vice di Giudice, Donato Lo Prete; *reato forense,* Sereno Freato; *è e fu gelida cifra,* Raffaele Giudice; *oriundi galeotti,* Giulio Andreotti; *lavo l'onte ai duci,* Claudio Vitalone; *la forca t'insegni, ve'!,* Franco Evangelisti.

Master Mind

1	G	V	A	G
2	B	V	A	G
3	V	G	N	G
4	R	V	A	G
5	R	A	B	B
6	R	N	R	V
7	A	V	V	G
8	B	A	B	A

original	G	R	A	G	
new	M	M	V	AA	
super	M	V	B	M	G

Backgammon

PROBLEMA N. 1: x deve muovere 2-2
Questa situazione sembra simile alla precedente, ma è diversa perchè (o) ha una pedina in più e necessita quindi di tre tiri per vincere anzichè due (sempre che non tiri un doppio). In questo caso la mossa corretta è 6/OFF, 5/3 raggiungendo la migliore posizione per togliere le rimanenti tre pedine con il maggior numero di probabilità.

PROBLEMA N. 2: x deve muovere 2-2
La mossa corretta è quella di avanzare di due points con tutte e quattro le pedine, senza portarne fuori alcuna 6/4, 6/4, 5/3, 5/3. In questo modo se l'avversario non tira da un doppio 2 in su al prossimo tiro, avrete la possibilità di vincere se tirate a vostra volta anche col doppio 4 oltre che con i doppi 5 e 6.

PROBLEMA N. 3 x deve muovere 6-5
L'unico problema di (x) in questa partita è di non perdere un gammon. La mossa corretta è 14/8, 6/1 che permette di salvare matematicamente il gammon se l'avversario non vince immediatamente col tiro successivo. Infatti se si muovesse il 6-5 entrando in casa con la pedina dal point 14 al point 3 al tiro successivo x potrebbe perdere ancora il gammon con il seguente tiro: doppio 4.

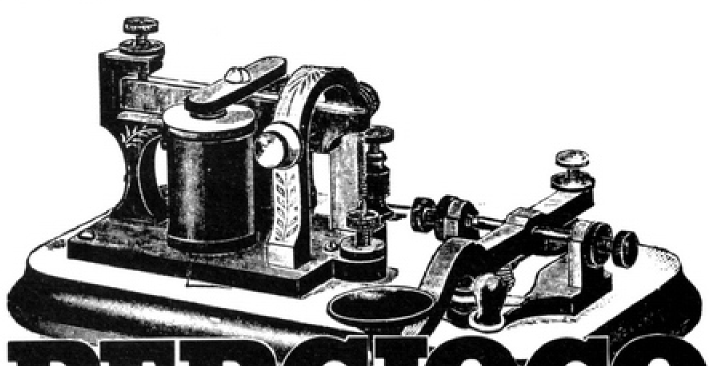
PROBLEMA N. 4: x deve muovere 5-1
La mossa corretta è 5/4, 4/OFF, così se il vostro avversario non entrasse in gioco con la pedina mangiata, non avreste alcun dato che vi farebbe scoprire con un blot, situazione invece che si verificherebbe se muoveste in modo superficiale 5/OFF, 2/1.

PROBLEMA N. 5: x deve muovere 2-1
La mossa corretta è 12/10, 2/1 perchè vi aumenta notevolmente le probabilità di uscire con una pedina al prossimo tiro. La mossa 12/9 sarebbe un gravissimo errore.

PROBLEMA N. 6: x deve muovere 6-1
La mossa corretta è 17/11, 6/5. In questo modo (x) riduce al minimo le probabilità di farsi mangiare una pedina duplicando il 4. Infatti o catturerebbe una pedina di x solo tirando un 4 o doppio 5. Muovendo l'1 come segue (11/10) o (17/16) incrementerebbe del 50% la probabilità di essere mangiato.

I NEGOZI "GIRAFFA" ADERENTI AL CLUB

PROVERA CARLO
via Piacenza, 2
15100 Alessandria
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 123
60100 Ancona
BOBINI VASCO
via L. B. Alberti, 3
52100 Arezzo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49
24100 Bergamo
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/15
40123 Bologna
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3
25100 Brescia
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149
9100 Cagliari
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181
15033 Casale Monferrato
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11
22100 Como
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R
50129 Firenze
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9
21013 Gallarate
BABYLAND
via Colombo, 58 R
16124 Genova
E.N.A.R.
viale Monza, 2
20127 Milano
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
20121 Milano
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
20145 Milano
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
20121 Milano
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
20121 Milano
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14
20121 Milano



PERGIOCO CLUB

Pergioco Club cresce giorno dopo giorno.
Il suo scopo è quello di riunire i lettori, consentire loro di conoscersi, trovarsi, sviluppare assieme comuni interesse, usufruire di facilitazioni nell'acquisto di giochi, partecipare a incontri e tornei appositamente organizzati per loro.
Al Club di Pergioco sono ammessi di diritto e gratuitamente tutti gli abbonati. I lettori non abbonati devono invece inviare alla redazione il tagliando qui sotto pubblicato, compilandolo a stampatello in ogni sua parte e accompagnandolo con l'importo di lire tremila (anche in francobolli).
I soci del Club di Pergioco riceveranno a stretto giro di posta la tessera di appartenenza. La tessera è personale, ha dodici mesi di validità dalla data di emissione e alla scadenza può essere rinnovata.
Riportiamo l'elenco dei negozi che praticano ai soci il 10 per cento di sconto.

INFERNO
via Passerini, 7
20052 Monza
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17
43100 Parma
CASA MIA
via Appia Nuova, 146
00183 Roma
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
00183 Roma
VE.BI.
via Parigi, 7
00175 Roma
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
00100 Roma
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
00174 Roma
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
00100 Roma
MORGANTI
viale Europa, 72
00144 Roma Eur
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
00167 Roma
GIROTONDO
via de Pretis, 105
00100 Roma
GIROTONDO
viale Libia, 223
00199 Roma
GIROTONDO
via Frattina, 25
00187 Roma
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
00192 Roma
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
00168 Roma
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27
00177 Roma
GIOCAGIÒ
Residenza - Portici Milano 2
20090 Segrate
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3
23100 Sondrio
GIOCAMI - HOBBYLAND
piazza Castello, 95
10123 Torino
FANTASILANDIA
via Santa Teresa, 6
10121 Torino
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8
10123 Torino
PINTON MARIO
via Calmaggiore, 7
3110 Treviso
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3
34100 Trieste
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29
33100 Udine
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)
13100 Vercelli
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9
37100 Verona
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13
36100 Vicenza
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
27058 Voghera (Pavia)
Recapito di Milano
Viale Piave, 21

ALTRI NEGOZI

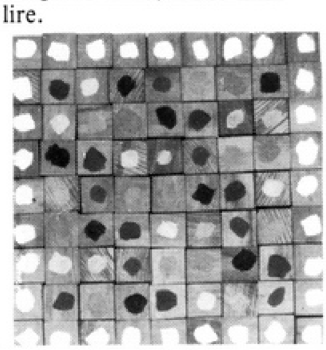
ADELMO MAZZI
via Duomo, 43
Modena

I GIOCHI DEI GRANDI
via Assarotti, 16
Torino

PERGIOCO CLUB
Tagliando di iscrizione

Nome ....
Cognome ....
Via ....
Città ....
Provincia ..... **cap** ....
Allego L. 3.000
in ☐ contanti ☐ francobolli
Inviare a Pergioco s.r.l. Via Visconti D'Aragona 15 20133 Milano. Vi verrà immediatamente recapitata la tessera di adesione.

Ottantun cubi di legno, ciascuno con una faccia contrassegnata da un differente colore.
All'interno di una cornice di nove cubi per nove (da costruire con i "pezzi" a disposizione) un quadrato magico di quarantanove cubi (7×7).
Obiettivo: realizzare una composizione in cui ogni fila di cubi (orizzontale, verticale o diagonale) contenga i sette colori in cui si scompone la luce e origini (nella cornice) la loro ricomposizione nel colore bianco.
I "colori di Peticov" costituiscono un gioco in cui arte, matematica e divertimento si fondono.
I venticinque esemplari numerati e firmati sono offerti ai lettori a 230 mila lire l'uno e, ai soci del Pergioco Club, a 200 mila lire.



BUONO
DI PRENOTAZIONE
"I COLORI
DI PETICOV"

Nome ....
Cognome ....
Via .... n° ....
Città ....
Provincia .... cap. ....
Prenoto n° ...... copie del gioco "I colori di Peticov" a lire ☐ 230mila ☐ 200mila l'uno.
Firma
Data

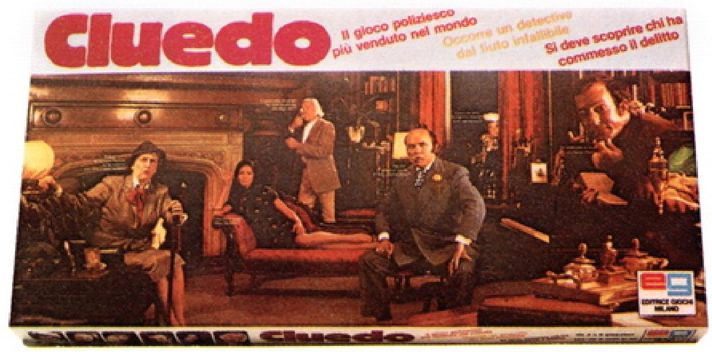
E' ARRIVATO UN SALONE CARICO CARICO DI.......

Prima panoramica dei "segreti" di Milano. Una marcata tendenza allo sviluppo del gioco "intelligente"

La passerella dei protagonisti del mondo del gioco è già iniziata. Trascorso il Natale, con il pubblico ancora alle prese con i doni di fine anno, gli "addetti ai lavori" si ritrovano, tra gennaio e marzo, ai saloni internazionali di Milano, Norimberga, Parigi e (meno importante) Valencia, per presentare, come in una sfilata di moda, le "novità 1981".
Come avviene a tutti i saloni che si rispettino, diffusa è l'aria di mistero che circonda ogni azienda, ogni stand, ogni catalogo fresco di stampa. Nel mondo del gioco, è abitudine diffusa, si copia con discreta faccia tosta: meglio la riservatezza alla beffa, specie quando sono in gioco larghe fette di affari e di mercato.
Pergioco ha scrutato tra le quinte delle aziende. Mentre scriviamo queste note, il primo importante appuntamento (Milano, 27 gennaio - 2 febbraio) deve ancora avere luogo. Le novità che segnaliamo non coprono quindi l'intero panorama delle aziende nè dei prodotti esposti. Sono semplicemente un primo sguardo, ancora limitato, di quanto sarà, nelle prossime settimane, a disposizione degli appassionati dei singoli settori. Nei prossimi numeri, con la massima sistematicità, *Pergioco* opererà contemporaneamente su due livelli: da un lato fornirà con la maggior tempestività possibile un quadro generale delle novità presentate; dall'altro analizzerà uno per uno i nuovi giochi, sintetizzandone caratteristiche, pregi e, naturalmente, difetti.
Ed ecco una prima "ondata" di giochi. Li abbiamo visti per voi ancora a livello di prototipo, in alcuni casi con confezioni e regole provvisorie. Torneremo ad analizzarli più a fondo non appena le case avranno disponibili i primi esemplari. Nel frattempo...

I "classici" si rinnovano all'insegna della qualità

Novità a valanga targate Editrice Giochi. Emilio Ceretti (al suo nome sono legati i successi italiani di Monopoli, Risiko, Scarabeo, Paroliere, Manager, e così via) apre un 1981 di fuoco.
Ma procediamo con ordine.
Cluedo: è il gioco poliziesco più venduto nel mondo. Di intelligente impostazione, in Italia è pochissimo conosciuto, venduto in sordina dalla Giochiclub. Di Cluedo parliamo già ampiamente nel servizio sui giochi per Carnevale.
Red Seven: la nostra sensazione è che costituisca una interessante evoluzione dello Scarabeo. Vince chi riesce a comporre, su un tabellone, parole più lunghe e più "ricche" degli avversari; ma il gioco di lettere si fonde con quello delle carte (del Bridge in particolare) spingendo i giocatori (due, tre, quattro o due coppie) a fornire preliminarmente dichiarazioni di gioco. All'abilità si dovrebbero così aggiungere elementi di casualità e (perchè no?) di azzardo.
L'uomo invisibile: classico gioco per famiglia, consiste nel rintracciare un personaggio invisibile che fugge attraverso un tabellone, definendo la sua precisa identità. L'ampio numero di combinazioni possibili costringe ad una buona dose di riflessione e di deduzione.
Bank Shot e Split Second arricchiscono invece il "parco elettronici" EG, del quale fanno già parte buone cose quale, ad esempio, Sector. Il primo è un biliardo elettronico con tanto di effetti sonori e luminosi e immancabile display segnapunti. Il secondo è una nuova piccola "enciclopedia" di giochi (otto per l'esattezza): dalla corsa di Formula 1 all'attacco aereo, anche qui con condimento di suoni "verosimili" e led luminosi.





Sopra: la confezione di Cluedo.
A sinistra. Red Seven.



La confezione di Ascot.

Neonati ma con idee molto ben chiare

Chi sembra essere cresciuto molto in fretta, dopo una nascita coraggiosamente "centrata" su un gioco decisamente valido (Radar), è l'Istituto del Gioco di Milano. A meno di un anno dalla sua formazione, l'IDG porta a sei "pezzi" il proprio catalogo. Tre novità provengono dalla Waddington inglese: Formula 1, Ascot e Dr. Jekyll-Mr. Hyde. Le altre due sono invece tutte italiane: Vocambolo e Scivolvia.
La scelta non sembra essere casuale, ma punta intelligentemente su una marcata diversificazione produttiva.
Formula 1 è un gioco di percorso formalmente per ragazzini ma, a nostro avviso, proponibile (magari con l'introduzione di qualche variante che ne aumenti la complessità) all'intera famiglia. Siamo lontani dalle difficoltà di uno Speed Circuit dell'Avalon (dichiaratamente destinato agli appassionati di simulazione), ma siamo anche distanti dalla semplice rincorsa di pedine determinata dal meccanico lancio di dadi. I dadi, anzi, non hanno qui alcun ruolo nell'avanzamento delle vetture sul circuito, ma solo nella determinazione delle penalità.
Ascot (gioco di corse di cavalli), è invece un'abile somma tra il percorso di Monopoli e quello del gioco dell'Oca. Due sono infatti i tabelloni sui quali si opera, in due fasi consecutive della partita. Nella prima fase i giocatori acquistano i cavalli tramite una libera trattativa o utilizzando le vendite all'asta; divengono temporanei proprietari di scuderie, dell'infermeria veterinaria, della rivendita di foraggio; addestrano i purosangue cercando di migliorare le qualità dei "brocchi"; acquisiscono "vantaggi" da utilizzare accortamente nel corso della gara vera e propria. A questo punto ha inizio, su un altro tabellone, la gara. Qui il meccanismo appare di tipo più tradizionale (ma anche in questo caso ci riserviamo una analisi più accurata da effettuare sull'edizione definitiva), stimolato tuttavia dalla possibilità di scommettere su questo o quel cavallo.
Dr. Jekyll-Mr. Hyde è un gioco di scacchiera (6 case × 6) che trae spunto dal celebre racconto di Robert Louis Stevenson. Ogni giocatore ha otto pezzi che, se sul lato esposto all'avversario raffigurano tutti il Dr. Jekyll, sul retro riportano in quattro casi l'immagine di Jekyll e in altri quattro quella di Hyde. I pezzi muovono di una casa per volta, avanti, indietro, a lato (mai in diagonale). La cattura, che non è obbligatoria, avviene entrando in una casa occupata dall'avversario. Per vincere si devono catturare tutti i quattro Jekyll avversari, oppure perdere tutti i propri quattro Hyde, oppure arrivare con un proprio Jekyll in una casella d'angolo nella parte opposta della scacchiera.
Per gli amanti dei giochi di parole, Vocambolo costituisce, a nostro avviso, una novità di rilievo (e, sempre sulla base di un nostro giudizio preliminare, che potremo verificare in futuro, anche il miglior sforzo creativo nel "pacchetto" presentato dall'IDG). Il gioco consiste nella formazione di parole su una plancia a esagoni (e di forma esagonale), utilizzando tessere sulle quali sono disponibili consonanti, e gettoni colorati con valore di jolly-vocale. Lo scopo del gioco è quello di liberarsi nel tempo più breve di tutti i propri gettoni-vocale e, se possibile, anche di tutte le tessere che si possiedono. La scacchiera a esagoni e l'importanza attribuita all'impiego "libero" delle vocali costituiscono qualcosa di decisamente diverso nel panorama, spesso fondato su rielaborazioni e scopiazzature, dei giochi di parole esistenti.
Di Vocambolo, *Pergioco* si occuperà a fondo in uno dei prossimi numeri.

Resta Scivolvia, un gioco pensato e realizzato per bambini, e che qui citiamo a vantaggio degli amanti di Scale e Serpenti. Scivolvia è infatti l'edizione *naif* dell'antenato inglese.

Quattro segreti per "leggere" il futuro

In Inghilterra stanno riscuotendo un grosso successo, ma la loro patria è assai più lontana. È stata una chiaroveggente australiana, tale Beverly Craig, a mettere a punto i quattro "strumenti cartomantici" che, sotto il segno di Osiride, costituiscono la principale novità dell'Invicta italiana. La base scientifica delle quattro versioni di "Scopri il futuro" è stata assicurata con assoluto rigore, dicono negli uffici di via Cerva, ove, per l'occasione, la parola "gioco" è stata prudentemente abolita. Abbiamo visionato tre delle quattro confezioni originali australiane, graficamente un po' scialbe (e prontamente ristudiate da cima a fondo per l'Italia), ma decisamente stuzzicanti: in fondo, nessuno crede all'oroscopo ma tutti lo consultano. E in questo caso le "basi scientifiche" nell'impostazione di fondo sembrano assicurate.
Proporremo comunque dei *test* specifici agli specialisti della cartomanzia non appena saremo in possesso delle edizioni (e delle traduzioni) definitive.
Ma l'Invicta gioca il suo futuro anche su altri elementi quali, ad esempio, l'ampliamento della gamma dei Passport Games, i giochi più noti riproposti in versione tascabile. L'assortimento passa da sei a diciotto titoli e include, tra l'altro, il Go.

L'insieme degli strumenti cartomantici proposti dall'Invicta



Per Othello una seconda giovinezza

Conosciuto anche con il nome di Reversi (inventore, per la cronaca, è Lewis Waterman, 1888), Othello è, tra i giochi di scacchiera, quello che negli ultimi anni ha conosciuto in tutto il mondo un successo tra i più strepitosi. Semplice nelle regole, appassionante nello sviluppo, "intelligente" in ogni sua fase, in Italia è stato diffuso fino allo scorso anno da Baravelli, un'azienda emiliana che, proprio da qualche mese, ha chiuso i battenti. Forse per mancanza di mezzi, forse per mancanza di fantasia, Othello ha finora vivacchiato nel nostro paese, in barba alle sempre più vaste schiere di appassionati che si sono ingegnati a costituire circoli e organizzare tornei.



Chiusa la Baravelli, il "testimone" Othello è stato raccolto dalla Clementoni di Recanati (puzzle, giochi, giocattoli). Mario Clementoni, nel corso di un recente colloquio, ci è parso particolarmente "agguerrito". L'Othello, ci ha detto in sostanza, ha dimostrato di essere un gioco eccezionalmente stimolante e di altissimo gradimento per il pubblico, adulto e non. È ora che tutti lo conoscano per quello che vale.
Morale: rifatte le confezioni, rivestito nella versione "master", ritoccato (ma pare di poco) nel prezzo, Othello ritorna in pista con rinnovato entusiasmo. Al suo fianco appare un fratello "elettronico", prodotto dalla giapponese Tsukuda, con un prezzo oscillante attorno alle cento mila lire. In questa versione il piano di gioco è sostituito da uno schermo a cristalli liquidi (un po' piccolo). Ci si può confrontare con il computer sulla base di tre livelli di difficoltà, o si può giocare con un partner in carne ed ossa, utilizzando la macchina semplicemente come un "intelligente" scacchiera che provvede a ribaltare le pedine al momento opportuno, mutandone il colore. Come in tutti gli elettronici in circolazione, anche questo (che funziona a pile e a corrente) si esprime con motivetti di congratulazione o con pernacchiette di rimprovero.
Sempre nel settore elettronico Clementoni presenta anche tre altre novità: una roulette, una tombola e una battaglia spaziale.
Roulette: nulla a che vedere con il modello Vipa (Legnaro, PD), ove è riproposta la tradizionale struttura del gioco, e la pallina è sostituita da trentasei led (più quello dello "O") che si accendono in rapida sequenza rotatoria fino all'arresto sul numero designato dalla fortuna. Qui i led sono sei, regolarmente disposti a cerchio, ed indicano (sempre con accensione alternata e rotatoria) il pari-dispari, il rosso-nero, il passe-manque. Il numero, invece, si legge sul display.
Tombola. Anche qui si marcia ormai a circuiti integrati, con motivetti che segnalano i singoli numeri e l'eterno display. Noi eravamo rimasti alla versione "veneziana" in legno di bosso della Editrice Giochi, con tanto di sacchetto di vellutino ove immergere la mano tra lo sguardo d'attesa di parenti e amici. Ora niente mano, e niente sacchetto. Ora bip bip, 47, morto che parla. Ma è già uscito il 90, la paura? E basta schiacciare un bottoncino per saperlo.
Nel segno della tradizione è invece atteso il lancio di Scrabble, dopo alcuni mesi di vendita in sordina. Scrabble, come abbiamo già avuto modo di scrivere, è la prima, originale versione di quel gioco di lettere che in Italia, con numerose varianti, si è affermato da molti anni con il nome di Scarabeo. Lo scorso anno Clementoni ha acquistato i diritti della primitiva versione (data di nascita: anni trenta; inventore: Alfred Butts). Differenza sostanziale: il numero di caselle del tabellone: 15 × 15 lo Scrabble; 17 × 17 lo Scarabeo. Il giudizio ai giocatori.

Nella foto: l'Othello elettronico.

Più ricco il "parco" elettronici

La Milton Bradley, multinazionale del gioco e del giocattolo presente da anni anche in Italia, ha compiuto negli scorsi anni un grosso sforzo nel settore dell'elettronica (tutti conoscono il Simon, subito imitato da decine di concorrenti). L'anno scorso erano stati presentati i Microvision, giochi "pocket" a cristalli liquidi composti da un modulo-base e da un certo numero di cartucce intercambiabili, una ogni gioco. Ora, ai Microvision già in commercio, se ne aggiungono altri due: un duello marino tra un cacciatorpediniere e un sottomarino, e una "guerra tra carri armati".
Ad un prezzo oscillante sulle 20-25 mila lire sarà posto in vendita anche un gioco del 15 elettronico. Tutti questi giochi sono garantiti sei mesi e godono di un centro assistenza in grado di riparare i giochi anche a garanzia scaduta.
Nel campo dei giochi per famiglia le novità si alternano al proposito di rilanciare prodotti già da tempo sul mercato ma non ancora abbastanza conosciuti, quale ad esempio lo Yahtzee e Forza 4. Tra i titoli inediti citiamo, in attesa di conoscerli meglio, il Gioco del Destino (Life, nella versione originale), un Rotoflip (a metà strada tra il gioco d'azione e la rapida riflessione).
Nel settore puzzle, una delle sezioni produttive cardine della MB, si segnalano un profondo rinnovamento del catalogo (è mutato circa il 60 per cento delle immagini) e l'introduzione di quattro puzzle rotondi da 500 pezzi. I soggetti (Rondini, Cuculo, Pettirosso e Cinciallegra) sono graficamente assai pregevoli.

Uno dei puzzle rotondi presentati al Salone



Quando il gioco visita con garbo la famiglia

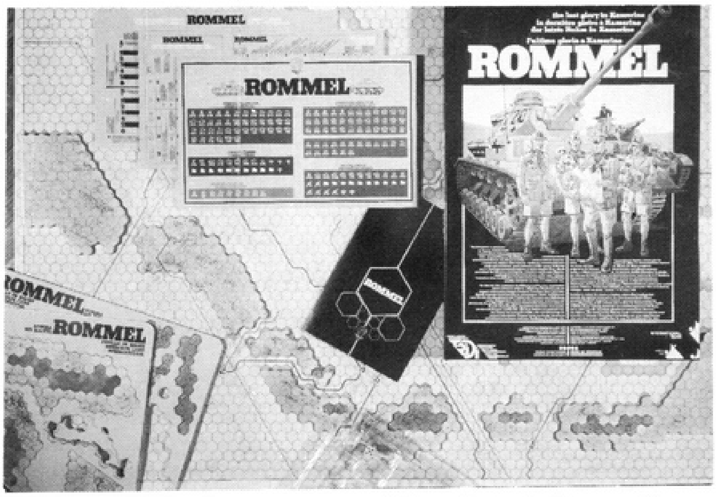
Anche Ravensburger si presenta all'appuntamento milanese con una buona dose di giochi inediti. Se molta attenzione è stata posta nella produzione per l'infanzia (Attenti al lupo, Cuccù, Domino delle coccinelle, un nuovo Memory Original), non è stato tuttavia trascurato il settore da tavolo, per famiglia e adulto.

Sagaland, ad esempio, è un gioco di percorso ben costruito graficamente, che ha come scopo il ritrovamento di oggetti misteriosi sparsi in una foresta e la loro consegna ad un re saldamente insediato in un castello. Il percorso è naturalmente cosparso di minacce e di tranelli, di incantesimi e stregonerie. Un "fantasy", insomma, da imparare in dieci minuti e da giocare in tutta distensione, con qualche accorgimento tattico per garantirsi la sopravvivenza.

Sempre "per tutte le età" è il Giro del Mondo, in una riedizione totalmente rinnovata.

Misterioso (non conosciamo ancora regole e caratteristiche) è un gioco di tavoliere che si chiamerà Havannah. Da giocare in due, ha per obiettivo il raggiungimento del lato opposto del tavoliere eludendo le manovre dell'avversario. Ci è stato assicurato che non ha nulla a che vedere con Twixt e che non è assolutamente imparentato con il Go (per quanto riguarda la creazione di aree di egemonia). Insomma: un oggetto misterioso ancora da scoprire.

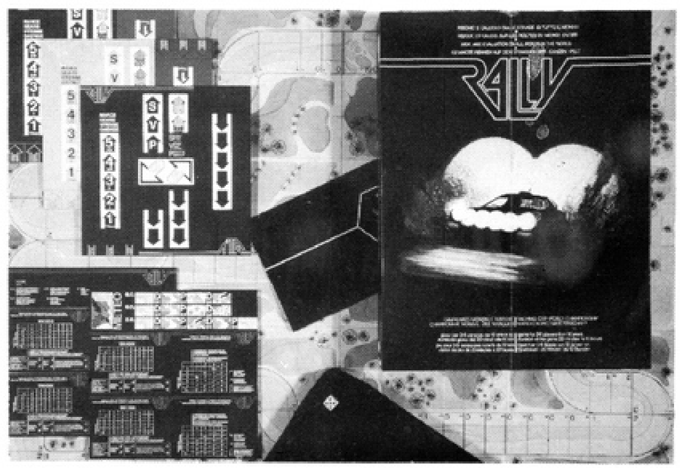
Infine altre due primizie: una edizione molto economica del Rummy (si chiamerà Mini-Rummy e dovrebbe andare al pubblico ad un prezzo attorno alle 8.500 lire, contro le 18.500 del Rummy) e una sessantina di novità nel catalogo puzzle (tra l'altro una serie da 500, 1000 e 1500 pezzi interamente con paesaggi italiani).



Toh! ma è tridimensionale!

E concludiamo (per ora, naturalmente) con le "chicche" dal mondo della simulazione. L'International Team, udite udite, presenta i primi boardgames tridimensionali. Il sistema è basato sulla sovrapposizione di tante piccole mappe sopra la carta principale, in modo da fornire fisicamente i "rilievi" dei territori sui quali i giocatori operano. I livelli superiori, tutti in cartone ad alto spessore, sono fustellati su schede a parte, con i numeri di riferimento stampati su ogni rilievo, in modo da permettere un facile montaggio e smontaggio delle plancie di gioco.
I titoli di questa nuova serie sono Rommel (L'ultima gloria a Kasserine); Norge (Il primo scontro tra tedeschi e alleati); Attila (La calata degli Unni); Millennium (L'era dell'invasione); Austerlitz (La battaglia dei tre imperatori); Little Big Horn (La vittoria di Toro Seduto). Come si vede, due giochi sulla seconda guerra mondiale, un "antico", un "fantasy", un "napoleonico" e un "epico-western".
Novità anche nel settore "ambiente". La prima è Capital Power (ma non fischieranno le orecchie a Rizzoli?), un gioco finanziario.

La seconda è Rally, strutturata su ventidue schede componibili che permettono la ricostruzione di tutto il campionato mondiale marche.



Signori, la GDW-Italia

Una importante (e buona) notizia per gli appassionati di boardgames: la Game Designers' Workshop (GDW), una delle più importanti case al mondo nella produzione dei giochi di simulazione, è finalmente rappresentata anche in Italia. Da gennaio, infatti, la concessione per il nostro paese è stata acquisita da Gian Piero Tenca, corso Sempione 41, Milano - tel. 02/341389.
La GDW offre una produzione notevolmente diversificata sia in base al soggetto che alla durata e alla difficoltà del gioco. Ogni gioco, inoltre, contiene due fascicoli della traduzione delle regole per facilitarne la consultazione a entrambe i giocatori.
Sono fin d'ora disponibili giochi con traduzione italiana:
"1940": simula l'invasione tedesca della Francia. Appartiene alla Serie 120, e cioè ad una "linea" appositamente studiata per consentire lo svolgimento della partita al di sotto delle due ore. Il prezzo è di 15.900 lire.
"Beda Fomm": la battaglia italo britannica del 5 febbraio 1941. Serie 120, lire 15.900.
"Dark Nebula": una lotta per la supremazia tra due culture del futuro: la Confederazione Solomani e la Aslanic Hierate. Serie 120, lire 15.900.
"Red Star/White Eagle" (la sollevazione dei polacchi per fermare i boscevichi alla fine della prima guerra mondiale).
Entro la primavera è prevista anche la traduzione in lingua italiana di altri quattro giochi: "Marita-Merkur" (la guerra italo-greca e l'invasione tedesca di Jugoslavia, Grecia e di Creta); "Road to the Rhine" (l'avanzata degli alleati in Germania, 1944-45); "Bar-Lev" (la guerra del Kippur del 1973).

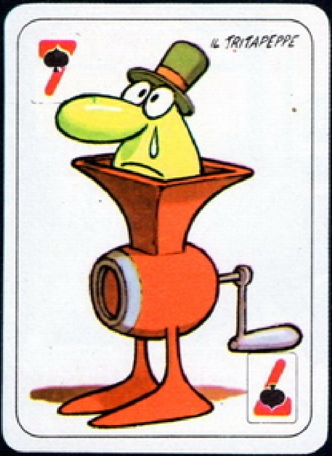
Cinque misteri da casa Avalon

Fittissimo mistero attorno alle casse di giochi Avalon giunte nelle scorse settimane da Baltimora e sdoganate a Livorno a pochi giorni dall'apertura del Salone.

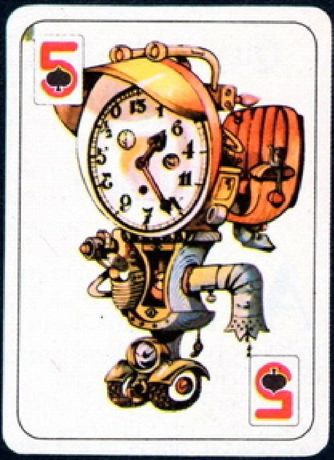
Conosciamo comunque i titoli dei nuovi giochi che (come sempre corredati dalla traduzione italiana) sono già disponibili. Eccoli: Fortress Europa, Source of the Nile, Trireme, Machiavelli ed Hexagony.

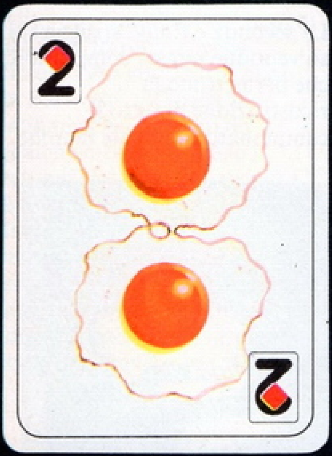
Soprattutto quest'ultimo ci ha suscitato particolare curiosità. È infatti definito dal produttore come un gioco orientale di strategia. "Non è — si afferma — un gioco di simulazione, ma il Tao della guerra".



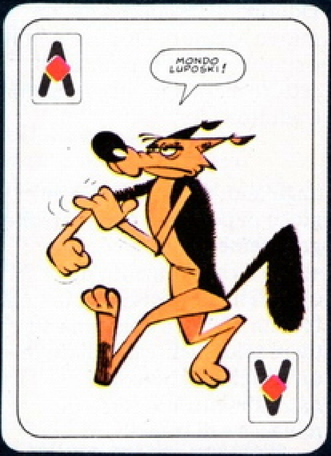




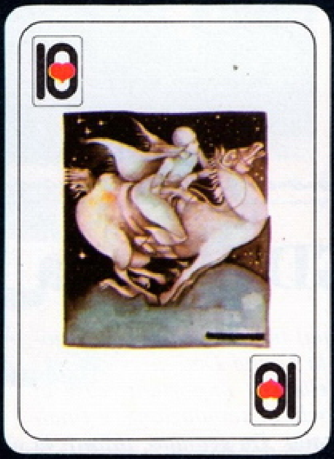


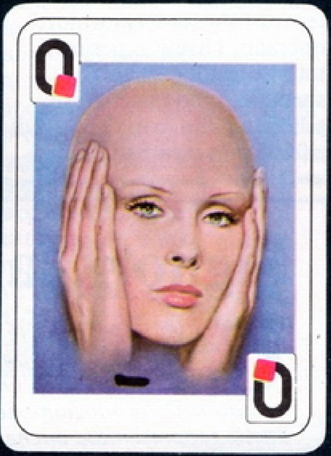


QUESTE PAZZE PAZZE CARTE









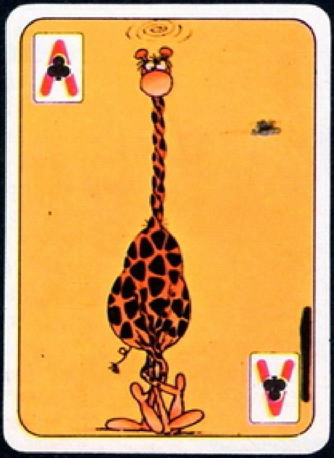


Il castello di carte riportato in copertina e le carte qui riportate, fanno parte di due mazzi realizzati a Milano da "Le Nuvole Parlanti", via Cesariano 9, Milano (tel. 34.11.34). Ciascuna carta è realizzata da un differente disegnatore.

Problema: 1) quante carte compongono il castello raffigurato sulla copertina? 2) Chi sono i disegnatori autori delle carte raffigurate in questa pagina?
Le soluzioni sul prossimo numero di Pergioco.





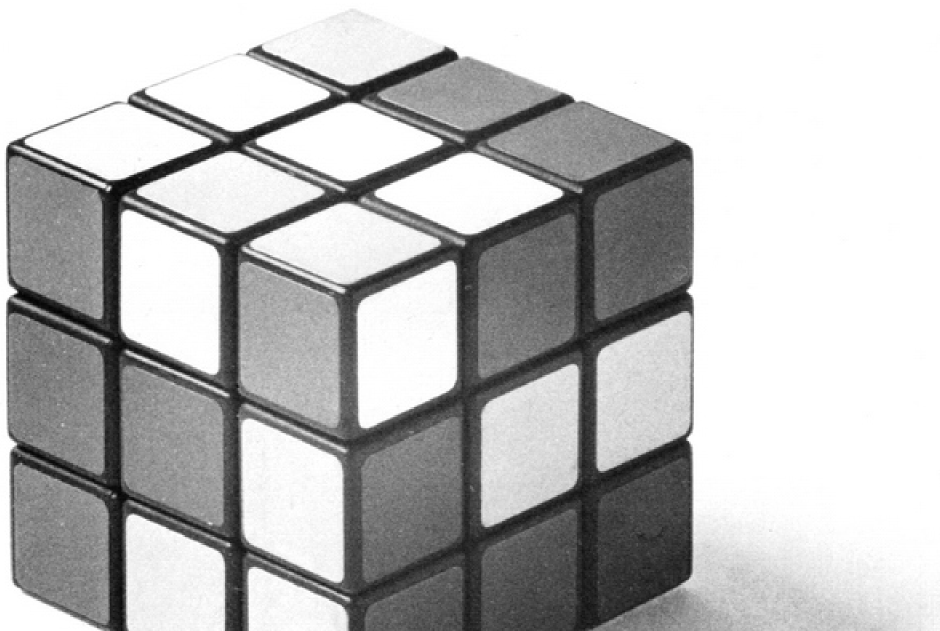






con allegria
con piacere
con intelligenza
con la famiglia
con gli amici
...buon divertimento!
go
Jockey
Reversi
Cartino
memory
tangram
TricTrac Puff
Backgammon
Das Börsenspiel Broker
Il gioco della borsa
Rummy
Shogun
GALAXIS
electronic
Studio 4 Pubblicità Milano PG1080
Per stare insieme,
questi e tanti altri
giochi
della famosa Casa Tedesca dei "giochi di società"
Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli.
Ravensburger®

43 miliardi di combinazioni. Una sola possibilità di scoprire il mistero del cubo magico.



Il cubo magico. Un gioco, una mania, un regalo.



CUBO MAGICO® di Rubik

mondadori giochi

*"Se non c'è trucco è bello,
ma se c'è... è ancora più bello"*

BINARELLI:
IL GIOCO DEL MAGO

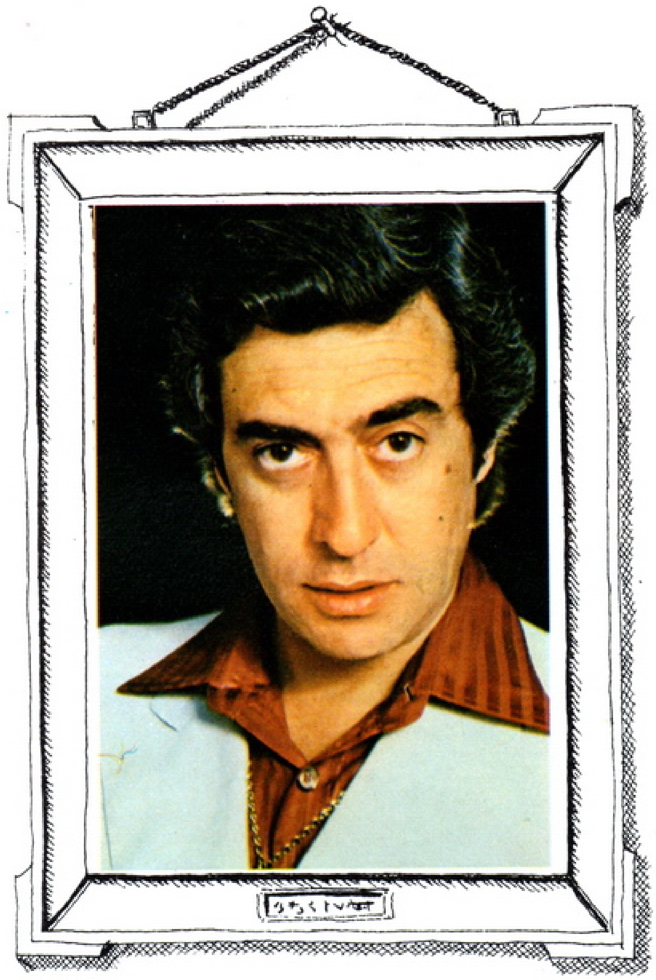
di Alberto Marcedone

"L'unico gioco che concepisco è Poker, con il quale ho un rapporto di grosso amore perchè credo che rappresenti la vita stessa e che, nel giocarlo, ognuno dia prova di quelle facoltà che servono nella vita''.
Lo dice Tony Binarelli, illusionista, mentalista e cardician di fama internazionale.

Binarelli è conosciuto soprattutto per due motivi: l'abilità nel manipolare le carte e la quinta dimensione. C'è un rapporto fra le due cose?

"C'è. Le carte sono state il mio primo veicolo per arrivare alla magia, e ne fui attratto fin da piccolo. Andando avanti nel tempo, nacque in me la convinzione che con il trucco potevo fare ogni cosa. Il mio interesse per la parapsicologia ebbe inizio dall'incontro con una persona strana, un paragnosta, che mi fece vivere con le carte e con la mente delle esperienze che ancora oggi non riesco a spiegarmi con un ragionevole trucco. Allora capii che la magia è insita nella natura umana, e la parapsicologia costituisce uno dei suoi lati più interessanti, proprio perchè ne è il più oscuro.

Questo fatto mi ha indotto a indagare sul mondo dell'occulto e sulle persone che vi operano."
Ma in questo mondo esistono anche gli speculatori...
"Certo. Ho avuto modo di conoscere e seguire l'allora noto "Mago di Napoli", Achille D'Angelo, che era il principe di questi speculatori e aveva raggiunto una certa notorietà come "professionista". Ho visto Achille D'Angelo (e ci sono delle documentazioni) muovere un anemometro sotto vuoto, dare cazzotti e sensazioni di calore a distanza. Escludo, almeno per quello che ho visto di persona, che le manifestazioni fossero truccate. O forse si trattava di trucchi che non conoscevo e che ancora oggi non riesco a spiegarmi. Mi trovavo accanto a lui come consulente per il trucco e avevo preso le mie precauzioni affinchè non potesse operare con dei trucchi che ritenevo possibile effettuare. È anche vero tuttavia che Achille D'Angelo, come cartomante, chiromante ed altre cose del genere, dove non arrivava con



l'occulto si aiutava con il trucco. D'altro canto sono certo che molti dei "maghi" che mettono avvisi sui giornali siano dei bleffeurs. Non c'è dubbio che chi va dal cartomante esiga un risultato, ed abbia un'esigenza psicologica ben precisa: vuole un'"iniezione di fiducia". Il cartomante — in modo particolare in Italia — è anche una sorta di punto di passaggio fra il confessore, che ha perso una sua certa caratura, e lo psicanalista, con il quale non c'è ancora familiarità. L'astrologo, il cartomante, il guaritore, si limita, per una cifra modesta che può andare dalle 20 alle 50 mila lire (e cioè il prezzo di un consulto con uno psicanalista o un medico), a dare al cliente, nel tempo della consultazione, ciò che questi desidera: un po' di fiducia in se stesso. Ciò è perfettamente corretto. Ma quando questi, approfittando del rapporto di inferiorità del cliente nei suoi confronti, lo circuisce e lo obbliga a fare delle azioni contrarie alla sua morale e in più lo salassa in maniera non indifferente — la cronaca è piena di questi casi — egli diventa allora il mercante dell'occulto, lo speculatore."
Ma nei suoi esperimenti di parapsicologia c'è il trucco?
"Io dico solo, alla fine dei miei spettacoli, che se non c'è trucco è bello, ma se c'è... è ancora più bello!"
A proposito di trucchi: lei ha pubblicato un libro, "Occhio al Baro", in cui spiega le tecniche usate dai bari per vincere al gioco. Se ne è mai servito?

"Per prima cosa è difficile che io giochi, perchè se perdo faccio la figura del fesso, e se vinco quella del ladro!
Scherzi a parte, con "Occhio al Baro" ho voluto colmare una lacuna nella bibliografia italiana. Non esisteva infatti una esposizione che permettesse ai giocatori di difendersi dalle insidie dei bari. Del resto in Italia il gioco, ed in particolar modo quello d'azzardo, regna padrone. Ci sono due grandi categorie di giocatori: quelli che vi si dedicano per diletto e al gioco chiedono solo l'emozione, ed i professionisti, che al gioco chiedono i mezzi per vivere. È appunto fra questi che si sviluppa la figura del baro, come personaggio che manipola in maniera occulta gli strumenti del gioco per vincere. La figura del giocatore professionista che, appena seduto al tavolo, lascia tutti a bocca aperta per la sua abilità è solo un prodotto cinematografico."
Lei ha avuto buona parte in questo.

"Si, credo di aver fatto, nel periodo d'oro del cinema western, una sessantina di film. Il primo in assoluto è stato un giallo, "Tre passi nel delitto", dove ho prestato le mani contemporaneamente alla Bardot ed a Alain Delon. Quello che però mi ha dato più fama è stato senz'altro "Continuavamo a chiamarlo Trinità", dove "doppiavo" le mani di Terence Hill. Da lì è iniziata la sequenza dei western. L'ultimo a cui ho partecipato è stato "Io sto con gli ippopotami", dove eseguo il gioco delle tre carte, del quale rivelo il trucco nel mio libro."

Ancora oggi nelle grandi città ci sono delle persone che eseguono questo gioco. Questi strani personaggi trovano sempre dei "polli" da spennare.
Che consiglio darebbe ad un giocatore che per diletto volesse scommettere contro di loro? Binarelli sorride. E non risponde. La risposta la conosciamo già: "Occhio al baro"!



GIOCO & LETTERATURA

Hesse, la cura e l'azzardo

"Il realizzarsi del possibile, l'attesa e la partecipazione a tale evento, ecco l'anima del gioco".
La definizione appartiene ad Hermann Hesse (1877-1962), premio Nobel 1946 per la letteratura, tra i massimi scrittori tedeschi del nostro secolo.
Il tipo di gioco a cui Hesse si riferisce è l'azzardo, e più esattamente il gioco della roulette.
La citazione che apre questa breve premessa, e il brano che presentiamo questo mese, sono tratti da "La cura" (1925), opera di poco posteriore a "Siddharta", uno dei capolavori di Hesse.
Nella novella, di scena è un intellettuale occidentale (lo stesso Hesse, presumibilmente) che, tra le cure, gli agi e gli abbandoni di due settimane di soggiorno nella stazione termale di Baden matura la propria crisi.
"La cura", tradotto da Italo Alighiero Chiusano, è pubblicato dalle edizioni Adelphi, che ringraziano per aver concesso la riproduzione del brano.



Sono almeno giunto alla fine della mia lista di cattive abitudini e di vizi appresi di fresco? No, non sono ancora alla fine. Ho imparato anche il giuoco d'azzardo, ho giocato spesso con piacere ed emozione al tavolo verde e anche a una macchina cui si danno da inghiottire, attraverso varie piccole fessure, delle monete d'argento da un franco. Purtroppo non posso giocare in modo soddisfacente perchè ho poco denaro, ma quello di cui potevo disporre l'ho usato a quel fine, e due volte sono riuscito a giocare circa un'oretta senza che, al termine, avessi perduto più di un franco o due. Naturalmente non è che abbia fatto così la vera esperienza del giuoco, ma insomma abbiamo odorato anche questo fiore, e debbo riconoscere che è stato per me un vero spasso. Devo anche confessare che in questo non provavo rimorsi come per i concerti, le chiacchiere coi compagni di cura e i leoni del cinema, che anzi quel tantino di irregolare e antiborghese che c'è in questo vizio mi è piaciuto in modo straordinario, sicchè mi rincresce davvero di non poter puntare un po' più forte.
Le sensazioni del giuoco, per me, sono state pressappoco queste: in principio me ne stavo per un po' di tempo al margine del tavolo verde, gli occhi sui numeri, e ascoltavo la voce dell'uomo alla roulette. Il numero gridato da costui, il numero scelto dalla pallina instancabile e che ancora un secondo prima era stato un cieco e sciocco numero tra i tanti suoi simili, ora si accendeva di una calda luce nella voce di quell'uomo, nello spicchio occupato dalla pallina, negli orecchi e nei cuori degli astanti. *Quatre,* si sentiva dire, o *cinq* o *trois,* e il numero si accendeva, luminoso, non solo nel mio orecchio e nella mia mente, non solo sul tondo e conico piano inclinato della pallina, ma anche sul tavolo verde. Quando usciva il sette, la rigida e nera cifra sette assumeva per un attimo, sul suo verde riquadro, un bagliore solenne, e ricacciava tutti gli altri numeri nel nulla, poichè tutti gli altri erano solo possibilità, mentre il sette era l'unico numero realizzato, reale.
Il realizzarsi del possibile, l'attesa e la partecipazione a tale evento, ecco l'anima del giuoco. Ma, dopo che avevo guardato e ascoltato per un po' di tempo, cominciando a sentirmi attirare dal giuoco, giungeva, finalmente, il primo attimo davvero bello ed eccitante: veniva annunciato il sei, e quel numero non mi sorprendeva, veniva fuori così giusto, così ovvio, così reale come se l'avessi puntualmente atteso, anzi come se l'avessi chiamato, fabbricato e creato io stesso. Da quel momento in poi la mia anima partecipava al giuoco, fiutava il destino, era in dimestichezza col caso, e questa, confesso, è una sensazione che rende straordinariamente felici, è il nocciolo e la calamita del gioco d'azzardo. Udivo uscire il sette, poi l'uno, poi l'otto, non mi sentivo nè sorpreso nè deluso, credevo di averli aspettati, quei numeri, e ormai si era stabilito il contatto, la corrente era innestata e io mi ci potevo abbandonare. Ormai guardavo fisso il tappeto verde, leggevo i numeri e mi sentivo attratto da uno di essi, udivo il suo tenue richiamo (a volte erano anche due insieme), vedevo che mi faceva un lieve cenno, e io puntavo il mio franco su quella cifra. Se poi non usciva, non mi sentivo deluso o disincantato, ma potevo aspettare, il mio sei o il mio nove sarebbe uscito senz'altro. E usciva, infatti, alla seconda o alla terza volta, usciva realmente.

Il momento in cui si vince è meraviglioso. Hai invocato il destino e ti sei rimesso nelle sue mani, credi di essere in contatto col gran mistero, hai come la strana sensazione di esserne l'amico, l'alleato: e, to', è proprio vero, ne hai conferma, la tua tacita idea segreta, il tuo piccolo miraggio nascosto s'illumina, il miracolo avviene, il presagio diventa realtà, il tuo numero viene scelto dall'onnipotente pallina della fortuna, l'uomo della roulette lo proclama ad alta voce e il *croupier* ti getta, con bella parabola, una manciata di fulgide monete d'argento.

È straordinariamente piacevole, è una pura felicità e non dipende certo dal denaro, perchè io che scrivo non ho

conservato un solo franco di tutti quelli che ho vinto, il giuoco se li è rimangiati tutti, e tuttavia i felici istanti in cui vincevo, queli attimi di così profonda, meravigliosa soddisfazione, di una così infantile, appagata pienezza, mi splendono ancora preziosi e inoffuscati nella memoria, ciascuno era un albero di Natale ornato da cima a fondo, un miracolo, una festa, e precisamente una festa dell'anima, una conferma, un riconoscimento e un'esaltazione del più intimo e profondo istinto vitale. Certo, la stessa gioia, la stessa meravigliosa felicità si possono provare su un piano più alto, sotto forme più nobili ed evolute: la luce di una profonda visione della vita, il momento di una vittoria interiore e soprattutto l'attimo creativo, l'attimo di quando *si trova,* dell'idea balenante, della sensazione trionfante, nel lavoro dell'artista, di colpire nel segno: tutto questo, in più alte sfere, è simile all'esperienza di chi vince al giuoco come l'immagine in uno specchio è simile a quella reale. Ma come sono rari, anche per chi è baciato dalla fortuna e dalla grazia, quei sublimi e divini istanti, come riluce di rado, in noi, persone mature e affaticate, un appagamento, un sentimento di completa felicità che si possa paragonare, per forza e per splendore, alle esperienze di felicità della nostra infanzia! Sono proprio queste che il giocatore insegue, anche se, apparentemente, cerca il denaro. È la felicità, questo uccello del paradiso divenuto così raro nella nostra vita insipida e uniforme, ch'egli vuole catturare, è ad essa che va l'ardente nostalgia del suo sguardo.

La fortuna balzava di qua e di là, in certi momenti mi sentivo tutt'uno con lei, sedevo io stesso dentro quell'instancabile pallina, vincevo, e un senso di deliziosa eccitazione mi percorreva come un brivido. Poi ecco già superato il punto culminante.

Avevo nella tasca dei calzoni una grossa manciata di monete guadagnate e continuavo a puntare un giro dopo l'altro, mentre pian piano quel sentimento di sicurezza veniva meno, ecco uscire un uno, un quattro che mi sorprendevano in pieno, che mi erano ostili e mi beffavano. Divenuto ormai inquieto e timoroso, puntavo su un numero senza averci alcun rapporto d'intuizione e



Un disegno tratto dall'edizione italiana del "Gioco delle perle di vetro" di Hesse.
Nella pagina accanto un'immagine dello scrittore.

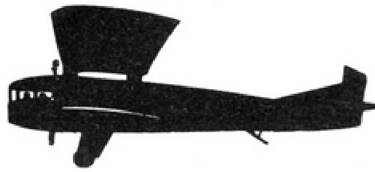
di presagio, esitavo a lungo tra pari e dispari, ma continuavo a puntare come per forza, finchè avevo di nuovo perduto tutto il denaro da me vinto.

E non soltanto più tardi, ma già in quel momento stesso, mentre stavo ancora giocando, sentivo tutta la profondità di quel simbolo, vedevo nel giuoco l'immagine della vita, dove le cose vanno allo stesso modo, dove un'imperscrutabile irrazionale intuizione ci dà in mano i più potenti incantesimi, scatena le più grandi energie, dove, all'indebolirsi dei buoni istinti, s'insinuano la critica e la ragione, che per un po' di tempo si destreggiano e oppongono resistenza, finchè in ultimo succede quel che deve succedere, senza che noi c'entriamo affattò, sopra la nostra testa. Il giocatore ormai svigorito, che ha superato il suo punto culminante ma non riesce a smettere, che non è più guidato da alcuna intuizione, da alcuna certezza di fede, è in tutto simile all'uomo che, in un'importante questione vitale, non sa che decisione prendere e, invece di aspettare e di chiudere gli occhi, a forza di calcoli e di sforzi e di tensione mentale piglierà certo la via sbagliata. Una delle più sicure regole di giuoco al tavolo verde è questa: se vedi un altro giocatore che è stanco e ha sfortuna, che punta più volte di seguito ora su questo ora su quel numero e poi lo abbandona, ebbene tu devi puntare a ogni giro sul numero ch'egli ha fino allora assediato invano, che poi, indispettito, ha piantato lì: vedrai che uscirà di sicuro.

Stranamente diverso da tutti gli altri svaghi borghesi e termali è il giuoco d'azzardo. Qui, intorno al tavolo verde, non si leggono libri né s'intrecciano conversazioni insipide né si lavora a maglia come ai concerti o nel parco, non si sbadiglia né ci si gratta il collo; anzi, i reumatici, qui, non stanno neppure seduti, ma in piedi, a lungo e con fatica, eroicamente ritti sulle loro gambe, cui di solito risparmiano ogni strapazzo. Nella sala da giuoco non si raccontano barzellette né si parla di malattie o di Poincaré, e anche le risate sono rarissime: la gente se ne sta intorno al tavolo verde a guardare, seria e bisbigliando; la voce del *croupier* suona smorzata e solenne, smorzato e leggiero è il tintinnio delle monete d'argento sul tavolo verde, e basterebbe questo, basterebbe questo raccoglimento, questa relativa discrezione e dignità a conferire al giuoco, ai miei occhi, un'inestimabile superiorità rispetto a quegli altri generi di divertimento in cui la gente è così chiassosa, scomposta e trasandata.

Qui, nella sala da giuoco, regna una solenne atmosfera festiva, le persone entrano silenziose e un po' impacciate come in chiesa, non osano che bisbigliare, guardano compunte verso il signore in marsina. Il quale si comporta in modo esemplare, non come un essere umano, ma come il neutrale detentore di una carica, di un titolo.

Non posso prendere in esame, qui, le cause psicologiche di quest'atmosfera festiva, di questa bella e benefica solennità, dato che da un pezzo, ormai, ho rinunciato alla finzione che questa «Psychologia Balnearia» tratti di una psiche diversa dalla mia. Probabilmente la sacrale, bisbigliante e riverente atmosfera piena di dignità e di devozione di una sala da giuoco deriva semplicemente dal fatto che qui non si tratta già di musica, di teatro o di altre simili quisquilie, ma della cosa più seria, più amata e più santa che gli uomini conoscano, cioè del denaro. Ma, ripeto, non voglio indagare, è una cosa che esula dal mio problema. Mi limito a costatare che, contrariamente a ogni altro svago popolare, in una sala da giuoco predomina un'atmosfera non priva di timore reverenziale. E mentre al cinema, per esempio, il pubblico non sta neanche a reprimere le proprie manifestazioni — verbali o inarticolate — di piacere o di fastidio, qui invece persino l'attore, ossia chi giuoca, anche nel momento delle emozioni più intense, più giustificate e più lecite, cioè quando vince o perde del denaro, sente il profondo dovere di mostrare autocontrollo e dignità. Vedo qui le stesse persone che nella loro partita a carte quotidiana, accompagnano la perdita di venti centesimi con esplosioni di malumore espresse in bestemmie e imprecazioni, perdere il centuplo senza (non dico «batter ciglio», perchè le ciglia al contrario, battono assai), ma senza alzar la voce e disturbare i circostanti con disdicevoli manifestazioni dei loro sentimenti.



VITA DI CLUB

Gli annunci di questa rubrica sono gratuiti. Si pregano i lettori ed i circoli interessati di comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

TORNEO INTERNAZIONALE DI GO

Il Go Club "Città del Sole", la rivista PERGIOCO e la Clementoni giochi invitano i giocatori di Go a partecipare ad un torneo che si svolgerà il 28 e 1° marzo 1981 al Bar Concordia, Corso Colombo 11, Milano
I partecipanti saranno limitati alle prime *32* **richieste di iscrizione.**
Queste dovranno pervenire alla redazione di PERGIOCO per mezzo posta entro e non oltre il 20 febbraio.
Specificare nome, indirizzo e eventuale classifica.
La tariffa d'iscrizione è di Lire 3000 pagabili all'inizio della gara.
L'inizio del Torneo è previsto 9.30 del 28 febbraio.
I giocatori verranno suddivisi in gruppi secondo la distribuzione dei gradi presenti.
Si giocherà con handicap e il torneo si svolgerà secondo il sistema svizzero.
Tempo di gioco:
Gradi superiori: 1h 15' per giocatore, 30" byo-yomi
Gradi inferiori: 1 ora per giocatore, 30" byo-yomi
Komi 4 ½
Sono previsti premi per i vincitori
Per altre informazioni e iscrizioni:
PERGIOCO, Via Visconti d'Aragona, 15 - Milano
Tel. 719320

Cerco amici principianti con cui cominciare a giocare ai wargames e ai boardgames. C'è qualche appassionato nella mia città? Achilli Egidi, Via Fratelli Volponi, 2, Ascoli Piceno.

Sono un ragazzo di 14 anni che frequenta la 1° Liceo scientifico a Rieti, città dove vivo. Sono un principiante (ho giocato finora solo a Zargo's Lord e Iliad) ma mi piacerebbe saperne di più ed entrare in contatto con qualcuno più esperto, possibilmente abitante a Rieti.
Andrea Riello, Piazza Tevere 62, Rieti - telefono 490033

Vendo SORCER della SPI e KINGMAKER (tel. 02/2891615 - solo ore serali)

Vendo Sorcer della Spi e Kingmaker (tel. 02/2891615 - solo ore serali).

Cedo a L. 10.000 Cadauno i seguenti giochi: Tactics II (Avalon Hill) Game of Nations (Waddington) tradotto - Formula One - Crime (Ravensburger)Twixt (Avalon Hill) tutti in perfette condizioni.
Nel caso qualche casa editrice fosse interessata a conoscere *giochi di simulazione e di ambiente da noi creati*, o idee sviluppate o da sviluppare, preghiamo mettersi in contatto. (Beppe tel. 0141-55892).

Cerco giochi da tavolo con particolare riferimento ai giochi di simulazione. Cafaro Bruno via A. Palladio, 6-00153 Roma

Cedo ottima traduzione (273 pagine dattiloscritte a spazio uno!) di *War in Europe* della SPI. Posso procurare anche le traduzioni di *War in the Pacific* e di *Global War.* Corrispondo con appassionati di boardgames ad... alto livello (in particolare War in Europe, Campaign for North Africa, Cross of Iron, ecc.)
Nando Ferrari Via Isonzo 2 - 37100 Verona.

Appello ad eventuali *appassionati di boardgames* nella zona del Tigullio a mettersi in contatto col sottoscritto (Elio Ghio tel. 0185/319359).

Vendo causa imminente matrimonio Electronic chess Computer "Boris" in perfetto stato istruzioni e trasformatore compresi al miglior offerente (minimo L. 200.000).

Vendo Diplomacy (A.H.), NATO (SPI) e ILIAD (IT) a lire 15 mila ognuno.
Scrivere o telefonare a Rodolfo Riccio via Marino Turchi 34 Napoli tel. 081/406864.

Effettuo **traduzioni** *dall'inglese di qualsiasi gioco di simulazione con modicissima, infima spesa. Inviatemi i giochi (tutta la scatola!) da tradurre, con spese postali a vs. carico.*
Paradisi Federico v.le G. Matteotti, 23 - 57025, Piombino.

Cerchiamo giocatori di Diplomacy o wargames in Milano o dintorni - Lucio 2534794 - Renato 2533176

Colleziono libri, articoli, eccetera di giochi matematici, geometrici, meccanici, puzzles. Gradirei contatti per scambi di idee, informazioni bibliografiche, indirizzi e materiale vario.
Roberto Morassi, via B. Pasquini, 4, 50127, Firenze.

Cerco appassionati giocatori milanesi di backgammon o associazioni che praticano questo gioco in Milano. Alberto Diomede Via Lequio, 14 - 33028 Tolmezzo (Ud).

Vorrei mettermi in contatto con giocatori di "go" e di "war-games" a Roma preferibilmente della zona di Montesacro. Il mio indirizzo è Fabrizio Bartolomucci via Conca d'Ora, 146 - 00141 - Roma tel. 8126272.

Vendo boardgames vecchi e nuovi. Prezzi modici. Giovanni (tel. 393486 ore pasti)

Cerco club, gruppi o associazioni per sviluppare l'interesse dei wargames in Firenze.
Francesco Lodola - V.le Guidoni, 95 - Firenze.

Cerco i numeri 71 e 73 della rivista "Strategy and Tactis" con i relativi wargames anche se usati, purchè completi. Mi interessano anche i numeri precedenti al 69 della suddetta rivista, anche in questo caso con i relativi giochi. A chi fosse interessato offro la traduzione in italiano di tutti i giochi pubblicati sulla rivista dal n. 69 in poi, nonchè la traduzione del gioco "War in the ice" della Spi.
Morraglia Roberto - Via Matteotti, 178 - 18038 Sanremo.

Vendo gioco SPI "Starsoldier" in ottimo stato e praticamente nuovo alla modica cifra di L. 9.000. Spedizione in contrassegno con spese a carico del ricevente.
Scrivere a Romani Roberto - Via Milano, 7 - 20093 Cologno Monzese (MI).

Cerco qualche appassionato nella mia zona per imparare a giocare ai wargames e ai boardgames. Egidi Achille - Via F.lli Volponi, 2 - 63100 Ascoli Piceno.

Scacchi eterodossi: l'indirizzo di Maurizio Sciam, presidente dell'Associazione italiana scacchi eterodossi (AISE), è mutato. Il nuovo recapito è: via Angelo Fava, 7, 00135, Roma - tel.: 8449781.

Importante novità a Modena.
Da metà dicembre è attivo, in piazza Matteotti, 20, il nuovo negozio **I Giochi dei Grandi**, specializzato in giochi di riflessione, giochi di lettere, di carte e domino, in giochi da tavolo antichi e moderni, in puzzles e rompicapo, in microelaboratori elettronici per giocare a scacchi, a dama, a bridge e backgammon.
Il telefono è 211200.

Si è costituito a Modena il CLUB 3 M (Modellismo Militare Modenese) avente lo scopo fondamentale di giocare e divulgare i giochi di simulazione, battaglie in scala e il modellismo militare statico.
Citiamo dal "Bollettino di guerra n°1": Il club è aperto a tutti purchè posseggano solide qualità di falsità e doppiezza (per i giochi diplomatici) facce di bronzo ed almeno un paio di tessere di partito (per i giochi politici). spirito aggressivo e guerrafondaio (per giochi di guerra).
Tutti gli interessati sono "autorizzati" a contattare i nominativi sotto elencati — attenzione alle intercettazioni! —
Pietro Cremona via Cavour n° 6 - 41049 Sassuolo (Mo) 059/883599
Guido Tremazzi via Lusvardi n° 25 - 41100 Modena 059/335971.

BREVETTI

Domande di privativa industriale (invenzioni e modelli) presentate in Italia nel corso dell'anno 1979 e disponibili in visione.

Segnalazione No. 2/Gennaio 1981

Rif. 2/675	Tomy	Gioco tascabile raffigurante mappamondo con guide per spostare pedine da gioco attraverso stazioni raffiguranti diversi modi di viaggiare.
Rif. 2/676	Tomy	Gioco tascabile contenente una pista a spirale ellittica.
Rif. 2/677/8	Tomy	Gioco tascabile includente piccoli veicoli da corsa e mulinello centrale.
Rif. 2/679	Mattel	Gioco elettronico per l'effettuazione dell'oroscopo.
Rif. 2/680	Clementoni	Gioco elettromeccanico presentante un corpo asimmetrico il cui piano è suddiviso longitudinalmente mediante una parete verticale.
Rif. 2/681	Grattini	Gioco del paesaggio fermo e in movimento.
Rif. 1/682	Whichinsky	Apparecchio per gioco.
Rif. 1/683	Giuliani	Gioco imperniato su una trottola abbattibirilli.
Rif. 2/684	Clementoni	Apparato elettromeccanico atto a consentire lo svolgimento di un gioco simulante una battaglia navale.
Rif. 2/685	Bomisa	Serie di 6 pezzi di scacchi comportanti una base cilindrica metallica da cui si ergono corpi in avorio.
Rif. 2/686	Bomisa	Segnapunti per bridge.
Rif. 2/687	Bomisa	Scacchiera ricavata sul fondo di una scatola in plastica.
Rif. 1/688	Invicta	Dispositivo educativo e da divertimento.
Rif. 1/689	Issorel	Puzzle a doppia immagine.
Rif. 1/690	Invicta	Giuoco.
Rif. 2/691-8	Mattel	Combinazione di aree chiare e scure atte a dare la rappresentazione su uno schermo di televisione rispettivamente di: un tavolo di roulette; un campo di corsa di cavalli; un campo per hockey; un campo per basket; una scacchiera e pedine per la dama; un campo per baseball; una scacchiera e pedine per tavola reale.
Rif. 2/699	I.T.P.	Valigetta porta-giochi.

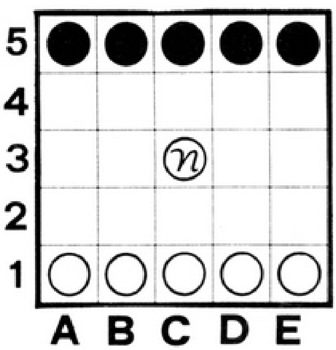
Segnalazione No.3 - FEBBRAIO 1981

Rif.2/700	Pucci	Gioco scientifico per piccoli radioamatori.
Rif.1/701	Barlow	Dispositivo di gioco atto a simulare un combattimento tra dischi volanti.
Rif.1/702	Bi ass	Sistema di costruzione per roulette.
Rif.1/703	Foscati	Gioco pecore e lupi.
Rif.1/704	Zanasi	Gioco di carte istruttivo basato sulla chimica.

Le segnalazioni sono a cura dell'archivio A.B.I.GI della ditta Rimoldi Bruno - Milano - Tel. 392855 - CP 1325 MI - CORDUSIO.

Neutron gioiello inglese

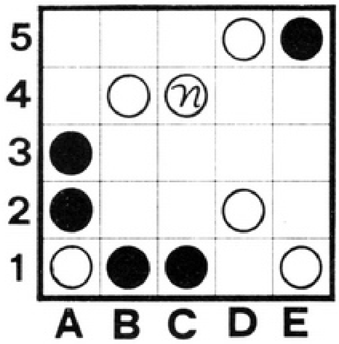
Una delle funzioni principali che l'A.I.G.I. svolge per i suoi soci è quella di ricerca. Moltissima attenzione viene infatti rivolta all'individuazione dei giochi nuovi, prodotti o inventati che siano, al loro "collaudo" e alla loro presentazione ai soci.
I giochi veramente buoni sono naturalmente rari, ma lo scorso anno ci è arrivato dall'Inghilterra un vero gioiello che ha incontrato, cosa ancor più rara, l'incondizionato consenso di tutti gli Aigini, dei loro amici e dei loro parenti, suocere comprese: Neutron.
Per parlare in termini di *Pergioco*, diciamo che è stato il Top Game 1980 dell'A.I.G.I.
Tecnicamente si tratta di un "gioco di posizione a strategia aperta" il che significa semplicemente che per vincere si deve raggiungere una determinata posizione attraverso lo "spostamento" di pedine e non la loro semplice "posa".
Il suo inventore, certo Robert A. Kraus, ne ha date due versioni e noi naturalmente presentiamo la seconda ed ultima. Neutron è un gioco per due giocatori che dispongono di 5 pedine ciascuno più una pedina neutra, chiamata appunto "neutron". La partita viene disputata su una scacchiera quadrata di 5 caselle per lato e gli 11 pezzi vengono disposti all'inizio come mostrato in fig. 1.



A turno i due giocatori (come spesso succede inizia il Bianco) muovono prima il neutron e poi una delle proprie pedine. Questo per tutti i turni di gioco escluso il primo del Bianco nel quale viene mossa solo una pedina bianca.
La caratteristica principale di Neutron è il movimento delle pedine e del neutron: entrambi possono essere mossi in qualsiasi direzione ortogonale o diagonale (come la regina negli scacchi), ma è obbligatorio che la loro mossa nella direzione scelta sia la più lunga possibile.
Vale a dire che il pezzo, se ha delle case ancora vuote davanti a sè nella direzione scelta, non può fermarsi se non quando incontra nella sua corsa altri pezzi o un bordo della scacchiera.
Rifacendoci alla fig. 1, la pedina bianca che si trova in b1 non può, se sceglie quella direzione, fermarsi in d3, ma deve proseguire fino ad e4.
L'obiettivo del gioco è portare il neutron in una qualsiasi casa vuota della propria base.
Per il Bianco quindi l'obiettivo è portare il neutron in una delle 5 case-base bianche (a1 - b1 - c1 - d1 - e1) mentre per il Nero si tratta di portarlo nelle 5 case opposte (a5 - b5 - c5 - d5 - e5).
È importante notare che si vince sia se si ottiene ciò con una propria mossa, sia se si obbliga l'avversario a fare ciò con una sua mossa forzata da noi.
Un altro modo di vincere è quello di non consentire all'avversario l'effettuazione legale di una mossa bloccandone tutti i pezzi (cosa difficilmente ottenibile) o bloccando il neutron (evento molto più probabile).
A questo punto è opportuno presentare una partita esplicativa nella quale, per la notazione delle mosse, valgono le seguenti norme: "N" sta per Neutron, "P" sta per pedina, il ";" separa le mosse del Bianco da quelle del Nero.

1) Pd1e2 ; Nb4Pa5a2
2) Nd2Pb1b4 ; Nc3Pd5d1
3) Nc2Pa1d4 ; Nc4Pe5e3
4) Nb3Pd4d5 ; Nd3Pc5c2
5) Nd2Pc1a3 ; Nd4Pc2b2
6) Nd2Pe2c4 ; Nd4Pb5a4
7) Nd2Pc4e2 ; Nc3Pe3c1
8) Nb3Pe2c2 ; Nc4Pb2b1
9) Nb3Pa3b2 ; Nc4Pd1e2
10) Nb3Pc2d2 ; Nc4Pe2e5
11) Ne4Pb2a1 ; Nc4Pa4a3

A questo punto la posizione raggiunta nella partita è quella mostrata in fig. 2.



La mossa è al Bianco il quale ha la vittoria assicurata alla terza mossa: il seguito della partita è riportato a fine pagina, ma per chi non si è lasciato sfuggire il sottile, insinuante tono di sfida di queste ultime righe, il diagramma vale come primo problema di Neutron (naturalmente non deve sbirciare). A titolo informativo diciamo che la prima versione di Neutron era praticamente indentica all'attuale, salvo il dettaglio della prima mossa bianca nella quale veniva spostato anche il neutron.
Dobbiamo dire che, nonostante le numerose partite giocate nella prima versone, non siamo riusciti a cogliere il senso strategico della modifica.
A questo punto siamo incerti tra due ipotesi: o Mr. Kraus ha incontrato un Bianco di una bravura mostruosa oppure il proverbiale perfezionismo inglese gli ha preso la mano e gli ha fatto modificare una cosa già perfetta.
Ci rimane comunque questo splendido gioco che ha tutte le "doti" del gioco intelligente più una: difatti è divertente, impegnativo, vario delle situazioni, ha regole semplici, non si compra ma si fa ed infine, gemma conclusiva, è breve!
L'A.I.G.I., dopo diversi tornei "a tavolino" organizzati qua e là, organizza il primo campionato per corrispondenza di Neutron, aperto a soci e non-soci.
Chiunque intendesse partecipare può chiedere regolamenti e norme d'iscrizione all'A.I.G.I. — Casella Postale 512 — Roma.
Parlando di Campionati per corrispondenza. ricordiamo che a breve scadenza partiranno altre tre manifestazioni riservate ai soli soci: il 2° Campionato Italiano di Reversi 36, il 1° Campionato Italiano di Master Mind ed il 1° Torneo di Boardgames.
Del primo possiamo dire che si tratta di un Reversi (o Othello) giocato su una scacchiera ridotta (36 caselle di un quadrato 6 × 6) che rende ogni mossa molto più "importante" che sulla scacchiera normale.
Per il secondo, organizzato in collaborazione con il Centro italiano Master Mind, diciamo che è valido come qualificazione alla finale del 3° Campionato Italiano "a tavolino" organizzato dall'Invicta.
Per il terzo, in fase di preparazione, possiamo anticipare che, risolto brillantemente il problema del lancio dei dadi senza intervento di arbitri, rimane solo da definire il gioco che sarà oggetto del torneo.
Prima di salutarvi diamo il finale della partita di Neutron fermata al diagramma di fig. 2:
12) Ne4Pa1d4 ;
Il Nero è obbligato a portare il neutron in e2, dato che l'altra mossa possibile (c2) non è difendibile, quindi:
12) .... ; Nc2Pc1d1
13) Ne4Pe1e3;
Ora la mossa in c2 è l'unica possibile, ma adesso è divenuta difendibile in virtù del buco apertosi nella base bianca:
13) .... ; Nc2Pa3c1
14) Ne4Pd2d3 e "blocco"!
Le due mosse forzate non hanno consentito al Nero alcuna difesa contro la manovra di "blocco" sul neutron: il Bianco vince per l'impossibilità del Nero di eseguire la sua mossa.

La classifica Elo al 16/11/80

Nominativo	C.	Elo al 31/12/79	Elo al 1/9/80	Elo al 16/11/80	K.	Tornei Giocati	K. fut.
Albano M. La Spezia	M.	2.295	2.295	2.310	30	**	30
Beggi P. Pisa	M.	2.160	2.160	2.160	30	*	30
Bertignol M. Bolzano	C.M	2.105	2.090	2.090	45	***	30
Bonfa I. Bologna	M.	2.240	2.240	2.240	30	*	30
Bonfioli M. Milano	M.	2.145	2.145	2.145	45	**	45
Bozzo R. Genova	C.M	2.100	2.100	2.100	45	*	45
Braunberger F. Milano	M.	2.100	2.100	2.100	30	**	30
Bruno F. Civitanova	M.	2.160	2.225	2.265	20	***	20
Bussi F. Modena	C.M	2.150	2.150	2.150	45	*	45
Cambi R. Firenze	M.	2.155	2.155	2.155	30	**	30
Cappello R. Bologna	M.	2.425	2.390	2.390	20	***	20
Cerulli A. Padova	C.M	2.160	2.160	2.160	45	**	45
Ceschia I. Udine	M.	2.245	2.315	2.280	20	*	20
Ciuffoletti P. Aosta	M.	2.200	2.205	2.205	30	**	30
Cocchi A. Bologna	M.	2.235	2.245	2.245	30	**	30
Coppini G. Roma	M.	2.220	2.175	2.175	20	***	20
Corgnati M. Torino	M.	2.220	2.160	2.125	30	***	20
Cosulich R. Genova	M.	2.385	2.385	2.385	20	***	20
Cugini W. Reggio Emil.	M.	2.240	2.180	2.180	30	**	30
D'Amore C. Roma	M.	2.190	2.250	2.250	45	***	30
De Eccher S. Trento	M.	2.200	2.200	2.200	20	***	20
Di Cera E. Campobasso	M.	2.205	2.205	2.205	45	**	45
Evangelisti C. Pisa	C.M	2.110	2.110	2.110	45	*	45
Fabbri M. Torino	M.	2.225	2.250	2.250	45	**	45
Faraci A. Imperia	C.M	2.100	2.100	2.085	45	**	45
Grassi M. Genova	M.	2.265	2.265	2.265	45	*	45
Ianniello R. Roma	C.M	2.105	2.285	2.285	30	**	30
Iannaccone E. Napoli	M.	2.325	2.270	2.270	30	*	30
Laco G. Gorizia	M.	2.205	2.230	2.230	30	*	30
Lucin E. Trento	C.M	2.120	2.120	2.135	45	**	45
Magrin A. Vicenza	M.	2.170	2.065	2.065	20	***	20
Magrini R. Milano	M.	2.170	2.170	2.170	20	***	20
Manzardo B. Torino	M.	2.115	2.115	2.115	45	*	45
Mariotti S. Firenze	G.M.	2.475	2.475	2.475	10	***	10
Martorelli A. Salerno	M.	2.255	2.370	2.320	20	***	20
Masera U. Trento	M.	2.110	2.110	2.110	45	*	45
Mazzamuto N. Palermo	C.M	2.140	2.140	2.140	45	*	45
Meo S. Roma	C.M	2.190	2.235	2.235	30	*	30
Messa R. Brescia	M.	2.295	2.310	2.300	20	***	20
Micheli C. Brunico	M.	2.295	2.295	2.295	30	*	30
Mosca S. Mestre	M.	2.190	2.130	2.130	45	*	45
Natalucci F. Milano	M.	2.200	2.260	2.260	30	**	30
Nestler V. Roma	M.	2.135	2.125	2.125	30	**	30
Olivotto R. Trieste	M.	2.110	2.110	2.110	45	*	45
Palmiotto F. Bologna	M.	2.120	2.215	2.215	20	***	20
Pantaleoni C. Bologna	M.	2.135	2.220	2.220	45	***	30
Paoli E. Reggio Emil.	M.I.	2.230	2.210	2.210	10	***	10
Passerotti P.L. Roma	M.	2.280	2.320	2.320	20	***	20
Pegoraro G. Bergamo	M.	2.170	2.170	2.170	45	*	45
Perinelli P. Venezia	C.M	2.110	2.150	2.150	45	***	30
Piredda P. Roma	C.M	2.160	2.175	2.175	30	**	30
Ponzetto P. Torino	M.	2.170	2.170	2.170	45	*	45
Porreca G. Napoli	M.I.	2.275	2.275	2.275	10	***	10
Primavera R. Roma	M.	2.245	2.245	2.245	30	*	30
Ratti R. Carate B.	M.	2.255	2.270	2.270	45	*	45
Romani E. Lecco	M.	2.160	2.155	2.155	20	***	20
Rosino A. Venezia	M.	2.260	2.260	2.260	30	*	30
Rupeni F. Trieste	M.	2.265	2.205	2.205	30	**	30
Sanna G.L. Cagliari	M.	2.265	2.335	2.335	45	**	45
Santolini L. Venezia	C.M	2.135	2.135	2.135	30	*	30
Sartori S. Padova	M.	2.185	2.275	2.275	30	**	30
Sguaizer P. Asti	M.	2.150	2.150	2.165	45	***	30
Sibilio M. Roma	C.M	2.150	2.440	2.440	20	***	20
Spinetti P. Trieste	M.	2.125	2.125	2.125	45	*	45
Tarascio G. Bari	M.	2.105	2.105	2.105	45	*	45
Taruffi D. Bologna	M.	2.320	2.305	2.325	20	***	20
Tassi O. Latina	M.	2.225	2.210	2.210	20	***	20
Tatai S. Roma	M.I	2.440	2.440	2.420	10	***	10
Teani L. Massa	M.	2.155	2.155	2.155	45	*	45
Toth B. Milano	M.I	2.420	2.420	2.420	10	***	10
Trabattoni F. Seregno	M.	2.330	2.330	2.330	30	**	30
Tribuiani R. Roma	C.M	2.120	2.045	2.045	45	**	45
Valenti G. Roma	M.	2.215	2.215	2.215	20	***	20
Vallifuoco G. Napoli	M.	2.300	2.270	2.270	20	***	20
Zichichi A. Roma	M.I	2.360	2.360	2.360	10	***	10
Zullo F. Milano	M.	2.210	2.210	2.210	45	*	45
Zurla M. Bologna	M.	2.210	2.210	2.210	45	*	45
Aghion F. Milano	C.M	2.205	2.205	2.205	45	*	45
Alba A. Venezia	C.M	2.035	2.035	2.035	45	*	45
Amadesi S. L'Aquila	C.M	1.935	1.960	1.960	20	***	20
Amoretti G. Imperia	C.M	1.695	1.695	1.900	45		45
Antonelli M. Roma	C.M	1.970	1.965	1.965	45	*	45
Arlandi E. Milano	C.M	1.900	2.170	2.170	45	*	45
Attorre M. Bari	C.M	2.030	1.980	1.980	45	*	45

Nominativo	C.	Elo al 31/12/79	Elo al 1/9/80	Elo al 16/11/80	K.	Tornei Giocati	K. fut.
Baldizzone M. Acqui	C.M	1.805	1.805	1.900	45		45
Bandini R. Teramo	C.M	1.945	1.995	1.995	30	**	30
Barlocco C. Legnano	C.M	2.065	2.060	2.075	30	***	20
Bartoletti P. Piacenza	C.M	2.000	2.020	2.020	45	*	45
Battaggia P.G. Torino	C.M	2.035	1.980	1.980	45	*	45
Bella G. La Spezia	C.M	1.925	1.925	1.925	45	*	45
Bellemo M. Chioggia	C.M	1.770	1.900	1.900	45	*	45
Beltrami N. Mantova	C.M	1.960	1.960	1.960	45	*	45
Bettalli M. Siena	C.M	1.955	1.955	1.955	30	*	30
Billio A. Bolzano	C.M	2.090	2.105	2.105	30	**	30
Bini L. Signa	C.M	1.945	1.965	1.965	30	**	30
Blasco D. Catanzaro	C.M	1.910	1.900	1.900	20	***	20
Blasi F. Roma	C.M	2.015	2.015	2.015	30	**	30
Bonati G. Rapallo	C.M	2.000	2.000	2.000	30	*	30
Bonavoglia G. Roma	C.M	1.955	1.955	1.955	45	*	45
Bonavoglia M. Torino	C.M	1.905	1.905	1.905	45	*	45
Borghesi P. Firenze	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Boschetti M. Roma	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Bozzi G. Seregno	C.M	1.760	1.900	1.900	45	*	45
Brugnoli L. Verona	C.M	1.800	1.910	1.910	45	*	45
Brusato M. Venezia	C.M	1.800	1.900	1.900	45	*	45
Campioli G. Chioggia	C.M	1.965	1.965	1.965	45	*	45
Canali M. Belluno	C.M	1.995	1.935	1.935	45	***	30
Cangiotti C. Genova	C.M	2.080	2.080	2.080	45	*	45
Capece A. Milano	M.	2.065	2.020	2.020	30	**	30
Caracci G. Sora	C.M	1.910	1.990	1.990	45	*	45
Carminati L. Bergamo	C.M	1.935	1.955	1.955	45	**	45
Caselli L. Milano	C.M	2.000	2.075	2.075	45	*	45
Castiglioni G. Milano	C.M	1.995	1.930	1.930	30	**	30
Castrogiovanni C. Napoli	C.M	1.710	1.900	1.900	45	*	45
Ceria C. Biella	C.M	1.980	1.980	1.980	45	*	45
Cervellati F. Bologna	C.M	1.915	1.915	1.915	45	*	45
Ciampi V. Roma	C.M	2.000	2.000	2.060	45	**	45
Cilli C. Latina	C.M	1.960	1.975	1.975	30	*	30
Cimmino P. Bologna	C.M	1.925	1.925	1.925	45	*	45
Cocozza M. Napoli	C.M	1.800	2.130	2.130	45	*	45
Colombo P. Roma	C.M	2.085	1.990	1.990	20	***	20
Condemi A. Roma	C.M	1.930	1.930	1.930	45	*	45
Conti V. Bologna	M.	2.035	2.085	2.085	45	**	45
Cordara M. Torino	C.M	1.920	1.900	1.900	30	*	30
Cordi D. Reggio Cal.	C.M	1.920	1.920	1.920	45	*	45
Costanzo B. Salerno	C.M	1.940	1.940	1.940	30	*	30
Crispino G. Napoli	C.M	1.935	1.935	1.935	30	*	30
Cucinella V. Bari	C.M	2.035	1.995	1.995	45	**	45
Damele C. Savona	M.	2.040	2.040	2.040	45	*	45
D'Augusta A. Genova	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
David G. Torino	C.M	1.940	1.940	1.940	45	*	45
De Blasio M. Roma	C.M	2.015	2.145	2.145	45	*	45
De Vita G. Roma	C.M	2.000	2.000	2.000	30	*	30
Di Costanzo G. Ischia	C.M	1.925	1.900	1.900	45	*	45
Di Vincenzi R. Firenze	C.M	2.065	2.065	2.065	45	*	45
Diana R. Torino	C.M	1.925	1.925	1.925	45	*	45
Drei A. Faenza	C.M	2.005	2.005	2.005	45	*	45
Facchetti G. Milano	C.M	1.935	2.015	2.015	45	*	45
Falchetta G. Salerno	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Farachi U. Brindisi	C.M	1.985	1.985	1.985	45	*	45
Ficco C. Napoli	C.M	2.025	1.910	1.910	45	*	45
Fiorini A. Arezzo	C.M	1.900	1.900	1.920	30	**	30
Formica E. Prato	C.M	1.875	1.940	1.940	45	*	45
Fornaciari M. Reggio							45
Emil.	C.M	2.000	1.950	1.950	45	*	45
Fumo G. Napoli	C.M	1.960	1.960	1.960	45	*	45
Garofalo P. Bari	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Garofalo M. Cosenza	C.M	1.800	1.900	1.900	45	*	45
Gasser G. Monfalcone	C.M	1.990	1.990	1.990	45	*	45
Gervasi G. Nettuno	C.M	2.090	2.100	2.100	30	**	30
Ghezzi C. Roma	C.M	1.950	1.950	1.950	45	*	45
Gibellato F. Mestre	C.M	2.035	2.035	2.035	45	*	45
Giorda R. Torino	C.M.	2.070	2.070	2.070	45	*	45
Giubbolini I. Imperia	M.	1.975	1.975	2.065	45	**	45
Giuliano A. Trento	C.M	2.065	2.070	2.070	30	**	30
Godani T. Lerici	C.M	2.045	2.045	2.045	45	*	45
Godena M. Treviso	C.M.	2.000	2.015	2.015	45	**	45
Gregoratti I. Udine	C.M	1.960	1.960	1.960	45	*	45
Guglielmi N. Torino	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Iudicello G. Milano	C.M.	2.040	2.085	2.085	30	**	30
Jasnig S. Trieste	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Lagumina S. Palermo	C.M	1.870	2.095	2.095	45		45
Lamberti V. La Spezia	C.M	1.905	1.905	1.905	45	*	45
Lanzani M. Milano	C.M	1.905	2.110	2.110	45	***	30
Lattarulo V. La Spezia	C.M	2.015	2.015	2.015	45	*	45
Lazzarato A. Milano	C.M	2.025	2.050	2.050	45	*	45
Leoni L. Milano	C.M	2.065	2.060	2.060	45	*	45
Longo A. Ischia	C.M	2.000	2.000	2.000	30	*	30
Longo E. Firenze	C.M	2.060	2.060	2.060	45	*	45
Lostuzzi M. Trieste	C.M	1.600	1.800	1.900	45		45
Lovati P. Milano	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Lucernoni P. Treviso	C.M	2.060	2.060	2.060	45	*	45
Macchiati M. P.S. Giorgio	C.M	1.815	1.815	1.900	45		45

Nominativo	C.	Elo al 31/12/79	Elo al 1/9/80	Elo al 16/11/80	K.	Tornei Giocati	K. fut.
Magalotti A. Rimini	C.M	2.075	2.075	2.075	45	**	45
Malgaroli L. Torino	C.M.	1.830	1.830	1.900	45		45
Marchiori D. Marghera	C.M	1.820	1.920	1.920	45	*	45
Mariani P. Seregno	C.M	1.800	1.900	1.900	45	*	45
Marletta P. Catania	C.M	2.000	2.000	2.000	45	*	45
Mauro A. Firenze	C.M.	2.015	2.015	2.015	45	*	45
Micalizzi G. Roma	C.M	1.825	1.930	1.930	45	*	45
Moncher S. Trento	C.M	1.980	1.975	2.090	30	**	30
Mondini L. Venezia	C.M	1.940	1.940	1.940	45	*	45
Monopoli R. La Spezia	C.M	2.005	2.005	2.005	30	*	30
Montagna F. Verona	C.M	1.725	1.725	1.900	45		45
Montanelli A. Verona	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Musolino P. Bianco	C.M.	1.900	1.900	1.900	45		45
Negro P. G. Torino	C.M	1.955	1.955	1.955	45	**	45
Nitti F. Bari	C.M	2.015	2.015	2.015	45	*	45
Nosengo P. Asti	C.M	1.950	1.950	1.950	45	*	45
Pagnutti L. Udine	C.M	2.085	2.160	2.130	20	***	20
Pala G. Camaiore L.	C.M	2.065	2.065	2.065	45	*	45
Palombi R. Roma	M.	1.985	1.985	1.985	45	***	30
Pangrazzi M. Roma	C.M	2.020	2.020	2.020	45	*	45
Parenti A. Firenze	C.M	1.930	1.980	1.980	45	*	45
Pavan D. Vicenza	C.M	1.900	1.900	1.900	45	*	45
Perich S. Brescia	C.M	2.010	2.010	2.010	45	**	45
Perinelli A. Venezia	C.M	1.970	1.935	1.935	45	**	45
Perini A. Senigallia	C.M	1.900	1.900	1.915	45	*	45
Pernici B. Milano	C.M	1.785	1.910	1.910	45	*	45
Pernisco E. Varese	C.M	2.000	1.960	1.960	45	*	45
Petit B. I. Reggio Emi.	C.M	1.930	1.930	1.990	45	**	45
Pipitone A. Parma	C.M	1.990	1.990	1.990	30	*	30
Pizzuto S. Bari	C.M	2.000	2.000	2.000	45	*	45
Primavera G. Roma	M.	2.075	2.075	2.075	45	***	30
Profumo A. Genova	C.M	1.940	1.940	1.940	45	*	45
Ragazzini C. Mestre	C.M	1.795	1.910	1.910	45	*	45
Rezaz R. Genova	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Ripa A. Milano	C.M	2.000	2.000	2.000	45	*	45
Ripa G. Milano	C.M	1.910	1.910	1.910	45	*	45
Romano T. Vittorio V.	C.M	1.920	1.900	1.900	45	***	30
Rossato G. Padova	C.M	2.000	1.920	1.920	45	**	45
Rossi C. Padova	C.M	2.020	2.075	2.145	30	**	30
Rossi G. Erba	C.M	1.905	1.970	2.010	20	***	20
Rossi G. Piacenza	C.M	2.000	2.000	2.000	45	*	45

Nominativo	C.	Elo al 31/12/79	Elo al 1/9/80	Elo al 16/11/80	K.	Tornei Giocati	K. fut.
Sabato M. Bari	C.M	1.960	1.960	1.960	45	*	45
Saetta A. Roma	C.M	1.930	1.930	1.930	45	*	45
Sansonetti G. Lecce	C.M	1.980	1.980	1.980	45	*	45
Sartori G. Vicenza	C.M	1.950	1.950	1.950	45	*	45
Sartori P. Bologna	C.M	2.095	2.095	2.095	45	*	45
Satta V. Roma	C.M	1.970	2.060	2.060	45	*	45
Scotto M. La Spezia	C.M	2.055	2.055	2.055	30	**	30
Selmi C. Bologna	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Serpi A. Milano	C.M.	2.000	1.965	1.965	30	**	30
Serpilli P. Macerata	C.M	2.015	2.015	2.015	45	*	45
Sgaravatti F. Padova	C.M	1.990	1.990	1.990	45	*	45
Sgorlon F. Oderzo	C.M	1.905	1.900	1.900	45	***	30
Simoli S. Mestre	C.M	1.920	2.020	2.020	45	**	45
Sodano U. Napoli	C.M	1.995	2.000	2.000	45	**	45
Sorrentino P. Roma	C.M	2.010	2.010	2.010	45	*	45
Splendiani F. Roma	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Stuflesser W. Bolzano	C.M	1.800	1.940	1.940	45	*	45
Tamai R. Pordenone	C.M	2.070	2.070	2.070	45	*	45
Tirabassi M. Carpi	C.M	2.020	2.020	2.110	45	**	45
Tommasini E. Ostia	C.M	2.075	2.075	2.075	45	*	45
Tonna G. Pegli	C.M	2.040	2.040	2.040	45	*	45
Torrielli D. Pegli	C.M	2.010	2.010	2.010	30	*	30
Treviosani B. Cesena	C.M	1.975	1.975	1.975	45	*	45
Tricarico A. Ancona	C.M	1.950	1.950	1.950	45	*	45
Turchi P. Senigallia	C.M	2.000	1.945	1.945	30	**	30
Ubezio M. Vercelli	C.M	1.830	1.960	1.960	45	*	45
Vacca L. Roma	C.M	1.985	1.985	1985	45	*	45
Valdettaro N. Milano	C.M	2.000	2.000	2.000	45	*	45
Valeggia R. Mestre	C.M	1.925	1.925	1.925	45	*	45
Vallifuoco G. Napoli	C.M	2.000	1.980	1.980	45	**	45
Venturino M. Asti	C.M	1.995	1.995	2.055	45	**	45
Villa F. Milano	C.M	1.800	1.905	1.905	45	*	45
Voltolini G. Bolzano	C.M	1.800	1.800	1.900	45		45
Weinberg E. Verona	C.M	1.900	1.900	1.900	45		45
Wielander C. Merano	C.M	1.915	1.915	1.915	45	*	45
Zagallo B. Monza	C.M	2.000	2.035	2.035	45	**	45
Zambon A. Venezia	C.M	2.025	2.025	2.025	30	*	30
Zannier L. Spilimbergo	C.M	1.920	1.920	1.920	45	*	45
Zentil G. Padova	C.M	1.915	1.915	1.915	45	*	45
Zonin A. Verona	C.M	1.810	1.900	1.900	45	*	45



Radar®

Intercetta il bersaglio con i raggi della tua logica.

Se ti piace giocare di logica, se gli Scacchi e il Master Mind sono tra i tuoi giochi preferiti, RADAR é per te.

Un giocatore dispone, non visto, una serie di simboli/ostacolo sulla plancia/bersaglio.

Gli altri a turno, lanciano segnali RADAR i quali vengono deviati, respinti o assorbiti a seconda degli ostacoli che incontrano.

Attenzione però! Il tuo segnale RADAR può essere influenzato da più ostacoli. A te l'abilità di scoprire quali sono, ed in quale posizione si trovano.

Vince chi per primo ricostruisce esattamente la posizione dei simboli/ostacolo.

RADAR é un grande gioco di logica per 2-3-4-5 giocatori dai 10 anni in poi.
Lire 13.500.

IDG
Istituto del Gioco

Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.

Suria